ALDER 12+

PHANDELVERS TAPTE GRUVE

DUNGEONS & DRAGONS

INTRODUKSJON 2
Å styre eventyret 2
Bakgrunn 3
Oversikt 3
Eventyråpning 4
Forgotten Realms 4
DEL 1: GOBLINPILER 6
Goblinoverfall 6
Klippegapleiren 7
DEL 2: PHANDALIN 14
Situasjoner i Phandalin 14
Viktige karakterer 15
Beskrivelse av byen 15
Rødmerkebøllene 19
Rødmerkenes skjulested 20
DEL 3: EDDERKOPPNETT 27
Tresvinveien 27
Conyberry og Agathas reir 28
Gamle Uglebrønn 29
Ruinene av Tordentre 30
Wyvern Tor 35
Klippegapet borg 35
DEL 4: BØLGEDRØNNGROTTEN 42
Karakterlevel 42
Ekspertisepoeng (XP) 42
Vandrende monstre 42
Generelle trekk 42
Nummererte situasjoner 42
Konklusjon 51
TILLEGG A: MAGISKE GJENSTANDER 52
Bruk av gjenstandene 52
Beskrivelser 52
TILLEGG B: MONSTRE 54
Egenskaper 54
Monsterbeskrivelser 56
REGELREGISTER 64

Introduksjon

Denne boken er skrevet for Spillederen. Her er et komplett Dungeons & Dragons-eventyr, med beskrivelser av alle skapninger og magiske gjenstander som opptrer i eventyret. Den introduserer også verdenen Forgotten Realms, en av de spillverdenene som har overlevd lengst, og den lærer deg hvordan du styrer et D&D-spill.

Den lille boken som følger med denne (fra nå av kalt "regelboken") inneholder reglene du trenger for å avgjøre utfallet av situasjoner som oppstår i løpet av eventyret.

Å styre eventyret

Phandelvers tapte gruver er et eventyr for fire til fem karakterer på level 1. Etter hvert som eventyret skrider frem, vil karakterene gå opp til level 5. Eventyret er satt kort vei fra byen Neverwinter i Sverdkystregionen i settingen Forgotten Realms. Sverdkysten er del av Norden, et vidstrakt rike med uavhengige bosetninger omgitt av villmark og eventyr. Du trenger ikke å være noen ekspert på Forgotten Realms for å styre eventyret. Denne boken inneholder alt du trenger å vite om omgivelsene.

Hvis dette er den første gangen du styrer et D&D-eventyr, les seksjonen "Spillederen". Den vil hjelpe deg med å forstå rollen din og oppgavene dine.

Seksjonen "Bakgrunn" inneholder alt du trenger å vite for å sette opp eventyret. Seksjonen "Oversikt" beskriver hvordan eventyret sannsynligvis kommer til å gå for seg, og gir deg et bredt inntrykk av hva spillerkarakterene burde holde på med til enhver tid.

Spillederen

Spillederen (SL) har en særskilt rolle i spillet Dungeons & Dragons.

SL er en **dommer**. Når det ikke er tydelig hva som burde skje, bestemmer SL hvordan reglene skal brukes og driver fortellingen videre.

SL er en **forteller**. SL setter tempoet i fortellingen og presenterer de ulike utfordringene og situasjonene spillerne må overvinne. Spillerne møter D&D-verdenen gjennom SL, som også er den som leser (og noen ganger skriver) eventyret og skildrer det som skjer i respons til karakterenes handlinger.

SL **spiller monstre**. SL spiller monstrene og skurkene som eventyrerne slåss mot. SL velger handlingene deres og triller terninger for angrepene deres. SL spiller også rollene til alle de andre karakterene spillerne møter i løpet av eventyrene deres, som fangen i goblinreiret og vertshusholderen i byen.

Hvem burde være SL for spillgruppen? Den som helst vil! Den personen som har mest driv for å samle sammen en gruppe og få i gang et spill ender ofte opp med å bli SL, men det trenger ikke å være sånn.

Selv om SL styrer monstrene og skurkene i eventyret, er ikke spillerne og SL motstandere. SLs oppgave er å utfordre karakterene med interessante situasjoner og tester, holde spillet gående, og bruke reglene rettferdig.

Det viktigste å huske på for å være en god SL er at reglene er verktøy som skal hjelpe dere med å ha det gøy. Reglene bestemmer ikke alt. Du er SL, så du bestemmer over spillet. Styr spillopplevelsen og bruken av reglene på en slik måte at alle koser seg.

Mange Dungeons & Dragons-spillere mener at det beste ved spillet er å være SL. Informasjonen i dette eventyret vil forberede deg på å ta på deg den rollen for gruppen din.

Tommelfingerregler

Som Spilleder har du siste ord når det gjelder regelspørsmål eller konflikter i løpet av spillet. Her er noen rettesnorer som kan hjelpe deg med å megle i situasjoner når de oppstår.

Er du i tvil, finn på! Det er bedre å holde spillet gående enn å bli sittende fast i reglene.

Det er ikke en konkurranse. SL konkurrerer ikke mot spillerkarakterene. Du er der for å styre monstrene, dømme etter reglene, og holde fortellingen gående.

Det er alles fortelling. Det er gruppens fortelling, så la spillerne bidra til utfallet gjennom handlingene til karakterene deres. Dungeons & Dragons handler om fantasi og om å komme sammen for å fortelle en historie som en gruppe. La spillerne delta i historiefortellingen.

Vær konsekvent. Hvis du bestemmer at en regel fungerer på en bestemt måte i en situasjon, pass på at den fungerer på samme måte neste gang den blir brukt.

Pass på at alle er med. Se til at alle karakterene får en sjanse til å vise seg. Hvis noen spillere nøler med å ta ordet, husk å spørre dem hva karakterene deres driver med.

Vær rettferdig. Bruk kreftene dine som SL til å gjøre godt. Behandle reglene og spillerne på en rettferdig og upartisk måte.

Følg med. Pass på at du kaster et blikk rundt bordet nå og da for å se om spillet går godt. Hvis alle ser ut til å kose seg, slapp av og fortsett. Hvis humøret synker, kan det være på tide med en pause, eller du kan prøve å livne opp stemningen litt.

Improviserte egenskapstester

Eventyret forteller deg ofte hvilke egenskapstester karakterer kan prøve i en gitt situasjon og vanskelighetsgraden (VG) for de testene. Enkelte ganger prøver eventyrerne å gjøre ting som eventyret umulig kan forutse. Det er opp til deg å avgjøre om forsøkene deres lykkes. Ikke be om en egenskapstest hvis det virker som noe hvem som helst enkelt kan gjøre; bare fortell spilleren

hva som skjer. Det samme gjelder hvis oppgaven er umulig å utføre, uansett hvem som prøver; bare fortell spilleren at det ikke går.

I andre tilfeller, finn svar på disse tre spørsmålene:

- Hvilken type egenskapstest?
- Hvor vanskelig er det?
- Hva er utfallet?

Bruk beskrivelsene av egenskapsverdiene og de tilknyttede evnene deres i regelboken som hjelp til å avgjøre hvilken type egenskapstest du skal bruke. Så finner du ut hvor vanskelig oppgaven er, slik at du kan sette VG for testen. Jo høyere VG, jo vanskeligere er det. Det enkleste er å avgjøre om oppgaven er enkel, moderat eller vanskelig, og bruke disse tre VG'ene:

- **Enkel (VG 10).** En enkel oppgave krever kun et minimum av kompetanse eller en anelse flaks for å utføre.
- **Moderat (VG 15).** En moderat oppgave krever et litt høyere kompetansenivå for å utføre. En karakter med en kombinasjon av naturlig talent og spesialisert trening kan utføre en moderat oppgave oftere enn ikke.
- **Vanskelig (VG 20).** Vanskelige oppgaver er alle gjøremål som de færreste får til, med mindre de får hjelp eller er særskilt dyktige. Selv med talent og trening må en karakter ha en del flaks (eller omfattende spesialisert trening) for å gjennomføre en vanskelig oppgave.

Utfallet av en test som lykkes er vanligvis lett å avgjøre: Karakteren lykkes i det som han eller hun prøvde å oppnå, innenfor rimelighetens grenser. Vanligvis er det like enkelt å finne ut hva som skjer når en karakters test feiler: Karakteren lykkes ganske enkelt ikke.

Ordliste

Eventyret bruker en del ord som kan være ukjente for deg. Noen av disse ordene er forklart her. Forklaringer av regelspesifikke ord finner du i regelboken.

Karakterer. Dette ordet viser til eventyrerne som er styrt av spillerne. De er hovedpersonene i ethvert D&D-eventyr. Ordet "gruppe" blir brukt om alle karakterene sammen.

Ikke-spillerstyrte karakterer (NPC). Forkortelsen NPC viser til karakterer styrt av Spilleder. Eventyret og SL bestemmer oppførselen til disse karakterene.

Tekstbokser. Enkelte steder tilbyr eventyret skildringer som er ment å skulle bli lest høyt eller oppsummert for spillerne. Slik tekst for høytlesning er satt i bokser. Tekstbokser blir oftest brukt til å beskrive rom eller presentere forhåndsbestemt dialog.

Monsterblokker. Hvis det er sannsynlig at et monster eller en NPC kan bli involvert i kamp, er skapningens egenskaper oppgitt, slik at SL kan styre den på en effektiv måte. Disse egenskapene er presentert i et format som kalles en *monsterblokk*. Du finner monsterblokkene som trengs til dette eventyret i tillegg B.

Tidag. I Forgotten Realms er en uke ti dager lang, og kalles derfor en tidag. Hver måned består av tre tidager, altså tretti dager totalt.

Magiske gjenstander og monstre

Hver gang teksten viser til en magisk gjenstand, er navnet på den satt i *kursiv*. En beskrivelse av gjenstanden og de magiske egenskapene dens finner du i tillegg A.

På samme måte vil navn på skapninger som er satt i **fet** skrifttype være et tegn på at du kan finne skapningens egenskaper i tillegg B.

Forkortelser

Disse forkortelsene blir brukt i dette eventyret:

VG = Vanskelighetsgrad
gp = gullpenge(r)
sp = sølvpenge(r)
kp = kobberpenge(r)
XP = ekspertisepoeng
pp = platinumpenge(r)
ep = elektrumpenge(r)

Bakgrunn

For mer enn fem hundre år siden inngikk dverger og gnomer en avtale, kjent som Phandelverpakten, som bandt dem til å dele en rikholdig gruve i en vidunderlig grotte kjent som Bølgedrønngrotten. I tillegg til mineraler inneholdt gruven også store magiske krefter. Menneskemagikere allierte seg med dvergene og gnomene for å kanalisere og binde energien fast i en stor smie (kalt Formelsmien), hvor man kunne smi magiske gjenstander. Det var gode tider, og den nærliggende menneskebyen Phandalin (uttales *Fahn*-du-lin) blomstret. Men så inntraff katastrofen: Orker strømmet gjennom Norden og raserte alt de kom over.

En mektig orkestyrke med støtte fra onde innleide magikere angrep Bølgedrønngrotten for å ta over rikdommene og de magiske skattene. Menneskelige magikere slåss side om side med allierte dverger og gnomer for å forsvare Formelsmien, og kampen som fulgte ødela mye av grotten. Få overlevde sammenstyrtningene og skjelvene, og grottens beliggenhet ble glemt.

I flere hundre år har ryktene om en begravd skatt lokket skatte- og lykkejegere til området rundt Phandalin, men ingen har så langt lykkes i å finne den tapte gruven. De siste årene har folk begynt å slå seg ned i området igjen. Phandalin er nå en enkel nybyggerby. Dessuten har Steinsøkerbrødrene, en dvergtrio, oppdaget inngangen til Bølgedrønngrotten, og de har tenkt å åpne gruvene igjen.

Uheldigvis for Steinsøkerne er de ikke de eneste som er interesserte i Bølgedrønngrotten. En mystisk skurk, kjent som Den svarte edderkoppen, styrer et nettverk av røvere og goblinstammer i området, og agentene hans har fulgt Steinsøkerne til målet deres. Nå vil Den svarte edderkoppen ha Bølgedrønngrotten for seg selv, og han gjør det han kan for å hindre andre i å finne ut hvor den er.

Oversikt

Phandelvers tapte gruver er delt i fire deler. I del 1, "Goblinpiler", er eventyrerne på veien som leder til Phandalin når de snubler inn i et overfall av gobliner. De finner ut at goblinene (som hører til Klippegapstammen) har fanget vennen deres, dvergen Gundren Steinsøker, og beskytteren hans, Sildar Hallvinter. Karakterene må håndtere overfallet, og så følge sporene deres tilbake til goblinenes leir. De redder Sildar og får vite av ham at Gundren og brødrene hans har oppdaget en berømt tapt gruve. Sildar vet bare at Gundren og kartet hans er blitt tatt med til et sted som heter "Klippegapet borg".

I del 2, "Phandalin", ankommer karakterene Phandalin, og finner raskt ut at byen blir terrorisert av Rødmerkene, en gjeng med forbrytere ledet av en mystisk skikkelse kalt Glasstav. Det finnes også en del interessante NPCer i

Phandalin som kan sette i gang mindre eventyr, beskrevet i del 3. Rødmerkene prøver å jage karakterene ut av byen, så karakterene gir igjen med samme mynt og stormer Rødmerkenes tilholdssted. I en skjult festning under en gammel herregård finner de ut at Iarno "Glasstav" Albrek, Rødmerkenes leder, tar ordre fra en som kalles Den svarte edderkoppen, og at Den svarte edderkoppen vil ha eventyrerne ryddet av veien.

Del 3, "Edderkoppnett", tilbyr eventyrerne flere mindre eventyr i området rundt Phandalin mens de leter etter mer informasjon om Den svarte edderkoppen og dvergenes tapte gruve. Sporene karakterene fant i Phandalin kan føre til at de spionerer på en mystisk magiker ved ruinene av Gamle Uglebrønn, søker råd fra et farlig skrømt, fordriver en orkebande som lusker rundt Wyvern Tor, og utforsker ruinene av byen Tordentre.

Flere av disse sporene leder mot Klippegapet borg, som er festningen til Kong Grol, Klippegapgoblinenes leder. Her oppdager karakterene at Den svarte edderkoppen er en droweventyrer ved navn Nezznar, og at Klippegapgoblinene arbeider for ham (drow er alver som stammer fra et rike dypt under bakken). Og ikke minst finner de Gundren Steinsøkers kart til den gamle gruven, eller finner ut hvor gruven er ved hjelp av en av de andre ledetrådene de graver opp i løpet av del 3.

Når karakterene følger kartet eller blir vist veien til den tapte gruven, kommer de til del 4, "Bølgedrønngrotten". De glemte underjordiske hulene er nå inntatt av vandøde og underlige monstre. Nezznar, Den svarte edderkoppen, er der, sammen med de lojale følgesvennene sine, og utforsker gruvene på jakt etter den legendariske Formelsmien. Eventyrerne får muligheten til å hevne Gundren Steinsøker, å sikre Phandalins vekst og sikkerhet ved å rense den rike gruven for monstre, og å sette en stopper for Den svarte edderkoppens bråkmakeri, hvis de kan overleve farene i Phandelvers tapte gruve.

Eventyråpning

Du kan la spillerne finne på sine egne grunner til å besøke Phandalin, eller du kan bruke den følgende eventyråpningen. Bakgrunnene og de andre målene på karakterarkene gir også karakterene grunner til å besøke Phandalin.

Møt meg i Phandalin. Karakterene er i byen Neverwinter når dvergen de er gjest hos, Gundren Steinsøker, leier dem inn for å eskortere en vogn til Phandalin. Gundren har reist i forveien med en kriger, Sildar Hallvinter, for å ta seg av forretninger i byen mens karakterene kommer etter med forsyningene. Karakterene vil få betalt 10 gp hver av eieren av Barthens Forsyninger i Phandalin når de leverer vognen trygt til handelsposten der.

Forgotten Realms

Alle eventyr er satt i en større verden, akkurat som i fantasyromaner eller -filmer. Faktisk kan verden være hva som helst som SL og spillerne kan se for seg. Det kan være en sverd-og-magi-verden fra sivilisasjonens utspring, hvor barbarer slåss mot onde magikere, eller en postapokalyptisk fantasi hvor alver og dverger slynger magi blant vrakrestene av en teknologisk sivilisasjon.

De fleste D&D-verdenene ligger et sted mellom de to ytterpunktene: middelalderske fantasyverdener med riddere og slott side om side med alviske byer, dvergegruver og grufulle monstre.

En slik ramme er Forgotten Realms-verdenen, og det er der dette eventyret finner sted. I disse glemte rikene våger riddere seg inn i kryptene til de falne dvergkongene fra Delzoun på jakt etter ære og rikdom. Banditter lusker i mørke bakgater i yrende byer som Neverwinter og Baldur's Gate. Prester som står i guders tjeneste svinger stridsklubber og formler i kamp mot de fryktelige kreftene som truer landet. Magikere plyndrer ruinene av det falne Netheresiske riket, og utforsker hemmeligheter for mørke til å se dagens lys. Drager, kjemper, demoner og ufattelige styggedommer lurer i kjellere, grotter, byruiner og de vidstrakte ville delene av verden.

Langs rikets veier og elver reiser trubadurer og tuskhandlere, kjøpmenn og vakter, soldater, sjøfolk, og eventyrere med hjerter av stål som bærer med seg fortellinger om underlige, storslåtte steder langt borte. Gode kart og tydelige stier kan lede selv en uerfaren ungdom som drømmer om ære langt ut i verden. Tusenvis av rastløse helteemner fra landlige gårdshus og søvnige landsbyer kommer hvert år til Neverwinter og de andre store byene på leting etter velstand og ry.

Kjente veier er kanskje mye brukt, men de er ikke nødvendigvis trygge. Fryktelig magi, dødelige monstre og nådeløse lokale herskere er noen av farene du møter når du reiser gjennom de glemte rikene. Selv gårder og len innenfor en dagsmarsj fra en by kan bli offer for monstre, og ikke noe sted er trygt for en drages plutselige vrede.

Områdekartet viser bare en liten del av denne enorme verdenen, i et område som kalles Sverdkysten. Dette er et område fylt med eventyr, hvor modige sjeler dykker inn i restene av eldgamle festninger og utforsker ruinene av for lengst tapte kulturer. Midt i en villmark av rå, snøkledde topper, vinterskoger, lovløshet og monstre ligger sivilisasjonens største bastioner langs kysten, inkludert kystbyen Neverwinter.

Rollespilling og inspirasjon

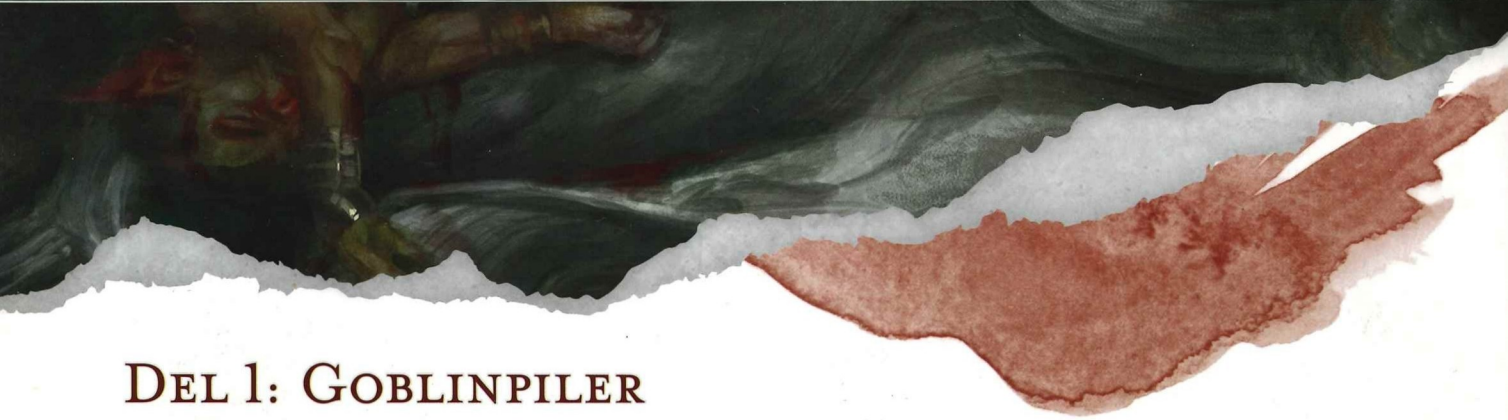
En av de tingene du som SL kan gjøre, er å belønne spillere for å spille rollene til karakterene sine godt.

Hver av karakterene som er inkludert i dette settet har to personlighetstrekk (et positivt og et negativt), et ideal, et bånd, og en feil. Disse trekkene kan gjøre karakteren enklere og artigere å spille. **Personlighetstrekk** tilbyr et glimt av hva karakteren liker og misliker, bragder, frykt, holdning eller væremåte. Et **ideal** er noe som karakteren tror på eller mer enn alt annet streber mot. En karakters **bånd** representerer tilknytninger til en person, et sted, eller en hendelse i verden, noen karakteren bryr seg om, et sted som har en spesiell tilknytning, eller en verdsatt eiendel. En **feil** er et karaktertrekk som noen andre kan utnytte for å bringe karakteren i uføre eller få karakteren til å handle mot sine egne interesser.

Når en spiller rollespiller et negativt personlighetstrekk eller overgir seg til en ulempe knyttet til et bånd eller en feil, kan du gi den karakteren en **inspirasjon** som belønning. Spilleren kan bruke den når hans eller hennes karakter gjør en egenskapstest eller et redningskast. En karakter som bruker inspirasjon får fortrinn i kastet. En lur spiller kan bruke inspirasjonen til å motvirke ulempe i et kast.

En karakter kan kun ha én inspirasjon om gangen.

En rute = 8 km
N
W
E
S
Asene
Hotenowfjellet
Neverwinterskogen
Starmetal-høydene
Tordentre
Neverwinter
Agathas reir
Conyberry
Klippegapet borg
Gamle Ugle-brønn
Høyveien
Tresvinveien
Wyvern Tor
Klippegap-skjulestedet
Icespire-toppen
Bølgedrønn-grotten
Phandalin
Sverdfjellene
Kryptgarden Skog
Leilon
Dødmanns-bukten
By
Landsby
Ruiner
Relevant sted
Fjelltopp
Vei
Sti
Elv
Skog
Myr
Åser
Fjell



Del 1: Goblinpiler

Eventyret begynner idet karakterene eskorterer en vogn full av forsyninger og provisjoner fra Neverwinter til Phandalin. Reisen bringer dem sørover langs Høyveien til Tresvinveien, som fører østover (som vist på områdekartet). Når de er en halv dags marsj fra Phandalin, møter de trøbbel med goblinplyndrere fra Klippegapstammen.

Les teksten i boksen under når dere er klare til å begynne. Hvis du lager en annen åpning for eventyret, hopp til det andre avsnittet og juster detaljene etter behov, mens du tar bort den delen som handler om vognen.

> I byen Neverwinter ba en dverg ved navn Gundren Steinsøker dere om å ta med en vogn med forsyninger til den enkle nybyggerbyen Phandalin, et par dagers reise sørøst for byen. Gundren var tydelig opprømt og ganske hemmelighetsfull angående grunnen til reisen, og avslørte kun at han og brødrene hans hadde funnet "noe stort", og at han ville betale dere ti gullpenger hver for å eskortere forsyningene hans trygt til Barthens Forsyninger, en handelspost i Phandalin. Så satte han av gårde til hest i forveien, sammen med en krigervokter ved navn Sildar Hallvinter, med den forklaringen at han måtte være der tidlig for å "ta seg av saker og ting".
>
> Dere har brukt de siste par dagene på å følge Høyveien sørover fra Neverwinter, og dere har nylig vendt østover langs Tresvinveien. Dere har ikke støtt på trøbbel ennå, men dette området kan være farlig. Røvere og lovløse er kjent for å ligge i bakhold langs veien.

Bruk et par minutter på å gjøre det følgende før dere fortsetter eventyret:

- Oppmuntre spillerne til å introdusere karakterene sine for hverandre hvis de ikke allerede har gjort det.
- Be spillerne tenke over hvordan karakterene deres ble kjent med dvergen Gundren Steinsøker. La spillerne koke opp sine egne historier. Hvis en spiller har problemer med å komme på noe, kan du foreslå noe enkelt. For eksempel kan Gundren være en barndomsvenn eller en som hjalp spillerens karakter med å komme seg ut av en lei knipe. Denne øvelsen gir spillerne en god mulighet til å bidra til eventyrets bakgrunnshistorie.
- Be spillerne om å oppgi gruppens marsjrekkefølge og forklare hvordan karakterene reiser. Hvem går fremst, og hvem sist? Hvis karakterene eskorterer Gundrens vogn med forsyninger, må en eller to karakterer kjøre vognen. Resten av karakterene kan selv velge å sitte på vognen, gå ved siden av, eller speide foran følget.

Å styre vognen

Alle karakterer kan styre en vogn, og ingen spesielle evner er nødvendige. To okser trekker vognen. Hvis ingen holder tømmene, stanser oksene der de står.

Vognen er fullpakket med et sortiment av mat og utstyr for gruvedrift. Dette inkluderer et dusin sekker med mel, flere tønner med saltet svin, to fat med sterkøl, samt spader, hakker, og brekkjern (omtrent et dusin av hver), og fem lanterner med en liten oljetønne (volum tilsvarende omtrent femti flasker). Lastens totale verdi er 100 gp.

Fortsett med "Goblinoverfall" når dere er klare.

Goblinoverfall

Les den følgende tekstboksen for å begynne situasjonen:

> Dere har vært omtrent en halv dag på Tresvinveien. Idet dere kommer rundt en sving, ser dere to døde hester som ligger omtrent femten meter foran dere og blokkerer veien. Begge er gjennomboret av flere piler med svarte fjær. Skogen vokser tett opp mot veien her, med bratte skråninger og tykt buskas på hver side.

Hvis dere bruker eventyråpningen "Møt meg i Phandalin", vil enhver karakter som nærmer seg for å undersøke nærmere kjenne igjen hestene som Gundren Steinsøker og Sildar Hallvinter red ut på. De har vært døde omtrent en dag, og det er tydelig at pilene drepte hestene. Hvis karakterene gjør nærmere undersøkelser, les det følgende:

> Saltaskene er plyndret. I nærheten ligger et tomt karthylster av lær.

Fire **gobliner** gjemmer seg i skogen, to på hver side av veien. De venter til noen nærmer seg likene, og så angriper de.

Dette vil sannsynligvis være den første kampen av flere i løpet av eventyret. Her er stegene du bør følge for å styre situasjonen effektivt:

- Se over monsterblokken for **goblin** i tillegg B. Siden goblinene gjemmer seg, må du vite hvilken justering for Sniking de har: +6.
- Finn ut hvem, om noen, som blir overrumplet. Gruppen kan ikke overrumple goblinene, men goblinene kan overrumple alle eller noen av karakterene. Gjør en test av Smidighet (Sniking) for goblinene: Gjør ett kast med en t20 for alle, legg justeringen for Sniking (+6) til kastet, og sammenlign resultatene. En karakter med et lavere resultat enn goblinenes testresultat er overrumplet, og kan derfor ikke gjøre noe på hans eller hennes første tur i kampen (se "Overrumpling" i regelboken).
- Bruk reglene for initiativ fra regelboken for å avgjøre hvem som er den første, andre, tredje (og så videre) til å handle. Noter ned initiativtallet for alle karakterene i margen av denne boken eller på et eget papirark.
- Når tiden er inne for at goblinene skal handle, springer to av dem frem og utfører nærkampangrep mens to gobliner står 10 meter unna gruppen og utfører distanseangrep. Goblinenes monsterblokk oppgir informasjonen du trenger for å gjennomføre disse angrepene. For mer informasjon om hva goblinene kan gjøre på turen sin, se kapittel 2, "Kamp", i regelboken.
- Når tre gobliner er overvunnet, prøver den siste goblinen å flykte i retning av goblintråkket.

Utviklinger

Hvis det usannsynlige skjer, og goblinene overvinner eventyrerne, etterlater de dem bevisstløse, plyndrer dem og vognen, og drar tilbake til Klippegapleiren. Karakterene kan fortsette mot Phandalin, kjøpe nytt utstyr hos Barthens Forsyninger, for så å vende tilbake til overfallstedet og finne goblinenes spor.

Karakterene kan fange en eller flere gobliner ved å slå dem ut i stedet for å drepe dem. En karakter kan bruke et hvilket som helst nærkampvåpen til å slå ut en goblin, og lykkes hvis angrepet gir nok skade til å gi goblinen 0 Helsepoeng (HP). Når den får tilbake bevisstheten etter et par minutter, vil det være mulig å overbevise en fanget goblin om å dele det den vet (se avsnittet "Det goblinene vet" på side 8). Det er også mulig å overtale en goblin til å føre gruppen til Klippegapleiren, og unngå feller på veien (se seksjonen "Goblintråkket").

Det kan hende karakterene ikke finner goblintråkket, eller bare bestemmer seg for å fortsette til Phandalin. Hopp i så fall frem til del 2, "Phandalin". Elmar Barthen (eieren av Barthens Forsyninger) finner karakterene og informerer dem om at Gundren Steinsøker aldri kom frem. Han forteller om goblinproblemene, og foreslår at karakterene kan vende tilbake til stedet hvor de ble overfalt for å undersøke nærmere (etter at de har hvilt ut). Barthen forteller også gruppen at Linine Gråvind, som eier og driver Løvenskjold Landhandler (se side 16), har mer informasjon om goblinangrepene.

Hvile

Det kan hende gruppen trenger en hvil etter goblinoverfallet, avhengig av hvordan kampen gikk. Se regelboken for mer informasjon om kort og lang hvile.

Goblintråkket

Etter at karakterene har overvunnet goblinene, kan de lete gjennom området for å oppdage at skapningene har brukt dette stedet til å sette opp bakhold lenge. En sti bak krattet på nordsiden av veien fører mot nordvest. En karakter som lykkes i en test av Visdom (Overlevelse) mot VG 10 finner ut at rundt tolv gobliner har kommet og gått langs stien, og ser spor av to kropper som har blitt trukket bort derfra.

Det er enkelt for gruppen å styre vognen bort fra veien og binde fast oksene mens gruppen følger etter goblinene.

Stien fører 8 kilometer nordvestover, og ender ved Klippegapleiren (se den seksjonen). Be spillerne om å bestemme marsjrekkefølge mens karakterene flytter seg langs stien. Rekkefølgen er viktig, fordi goblinene har satt opp to feller for å hindre forfølgere.

Snare. Omtrent 10 minutter etter å ha slått inn på stien, støter gruppen på en skjult snare. Hvis karakterene leter etter feller, oppdager den fremste karakteren fellen automatisk hvis verdien av hans eller hennes passive Visdom (Sansning) er 12 eller høyere. Ellers må karakteren lykkes i en test av Visdom (Sansning) mot VG 12 for å legge merke til fellen. Hvis karakteren ikke legger merke til fellen, blir den utløst, og karakteren må lykkes i et redningskast for Smidighet mot VG 10. Hvis det slår feil, blir karakteren hengt etter beina tre meter over bakken. Karakteren er holdt fast frem til 1 eller mer kuttende skade blir tildelt tauet i snaren. (Se tillegget i regelboken for effekten av å være holdt fast). En karakter som ikke blir forsiktig senket, tar 1t6 stump skade fra fallet.

Fallgrop. 10 minutter videre langs stien er en fallgrop som goblinene har kamuflert. Gropen er 2 meter bred og 3 meter dyp, og blir utløst når en skapning flytter seg over den. Den fremste karakteren ser den skjulte gropen automatisk hvis verdien hans eller hennes av passiv Visdom (Sansning) er 15 eller høyere. Ellers må karakteren lykkes i en test av Visdom (Sansning) mot VG 15 for å se den skjulte fallgropen. Hvis karakteren ikke legger merke til fellen, må han eller hun lykkes i et redningskast for Smidighet mot VG 10 eller falle ned i den og ta 1t6 stump skade. Veggene i gropen er ikke bratte, så en egenskapstest er ikke nødvendig for å kravle opp.

Tildeling av XP

Det å overvinne goblinene og finne Klippegapleiren er en milepæl i fortellingen. Når karakterene når frem til leiren, gi hver av dem 75 ekspertisepoeng (XP). Pass på at spillerne fører dette opp på karakterarkene sine.

Klippegapleiren

Goblinenes Klippegapstamme har etablert en base for å plage og plyndre trafikken som flyter langs Tresvinveien eller veien til Phandalin. Klippegapstammen har fått navnet fordi medlemmene filer tennene sine skarpe slik at de ser skremmende og forrevne ut.

Lederen for Klippegaprøverne som holder til her er en trollbjørn som heter Klarg, som har fått ordre fra høvdingen for Klippegapstammen om å plyndre alle dårlig forsvarte karavaner og reisende som kommer denne veien. For et par dager siden kom en budbringer fra Klippegapet borg med nye instrukser: Overfall dvergen Gundren Steinsøker og alle som reiser med ham.

Generelle trekk

Klippegapgrotten leder bratt oppover. Inngangen er ved foten av en ganske stor ås, og grottene og passasjene er inne i selve åsen.

Elv. Elven som renner gjennom komplekset er mindre enn 1 meter dyp, kald, og sakteflytende. Skapninger kan enkelt vade gjennom den.

Lyd. Lyden av vann i grotten overdøver andre lyder for alle skapninger som ikke lytter nøye. Skapninger kan teste Visdom (Sansning) mot VG 15 for å prøve å høre aktivitet i nærliggende kammere.

Lys. Område 1 og 2 er utendørs. Resten av komplekset er mørkt, med mindre noe annet er oppgitt. Tekstboksene for områdene der antar at karakterene har mørkesyn eller en lyskilde.

Stalagmitter. Disse oppovervendte spirene av dryppstein kan gi dekning (se "Dekning" i regelboken).

Tak. Mesteparten av grotten og passasjene har tak som skråner markant og skaper dryppsteinsdekkede hvelv som strekker seg 6 til 10 meter over gulvet.

Terreng. Områder med stein og grus er vanskelig terreng (se "Vanskelig terreng" i regelboken).

Det goblinene vet

Hvis karakterene fanger eller besnærer noen av goblinene her, kan de overtale goblinene til å avsløre nyttig informasjon:

- Færre enn tyve gobliner oppholder seg her.
- Lederen deres er en trollbjørn ved navn Klarg. Han tar ordre fra Kong Grol, høvdingen av Klippegapstammen, som holder til i Klippegapet borg. (Goblinene kan gi en omtrentlig veibeskrivelse til Klippegapet borg. Det er omtrent 32 km nordøst for Klippegapleiren, i Neverwinterskogen.)
- Klarg tok imot en goblinsk budbringer fra Kong Grol for et par dager siden. Budbringeren fortalte ham at en som het Den svarte edderkoppen betalte Klippegapstammen for å holde utkikk etter dvergen Gundren Steinsøker, fange ham, og sende ham og alt han hadde med seg tilbake til Kong Grol. Klarg fulgte ordrene hans. Gundren ble overfalt og tatt, sammen med personlige eiendeler, som inkluderte et kart.
- Dvergen og kartet hans ble levert til Kong Grol, som avtalt. Dvergens menneskelige følgesvenn blir holdt i "etegrotten" (område 6).

1. Huleåpning

Stien fra overfallsstedet fører til inngangen på Klippegapleiren.

> Dere følger sporet etter goblinene, og kommer over en stor hule i en åsside 8 kilometer fra overfallstedet. En grunn elv flyter ut fra huleåpningen, som er skjermet av tykt tornekratt. En smal, tørr gangsti fører inn i hulen på den høyre siden av elven.

Krattet i område 2 er ugjennomtrengelig fra vestsiden av elven.

Utviklinger

Goblinene i område 2 skal egentlig holde vakt over dette området, men de følger ikke med. (Gobliner kan være late sånn.) Likevel: Hvis karakterene lager mye bråk her (hvis de for eksempel krangler høylydt om hva de skal gjøre, setter opp en leir, hugger ned vegetasjon, og så videre) legger goblinene i område 2 merke til dem, og går til angrep gjennom krattet, som gir goblinene halv dekning (se regelboken for regler om dekning).

2. Goblinposten

Når karakterene krysser over til østsiden av elven, kan de se rundt det skjermende krattet inn i område 2. Dette er goblinenes vaktpost, men goblinene her kjeder seg og følger ikke med.

> På østsiden av elven som flyter fra grotteåpningen er et lite felt i tornekrattet blitt hult ut for å skape en utkikkspost. Treplanker flater ut krattet og lager et rom der vakter kan ligge i skjul og følge med på området. Og det inkluderer et par gobliner som ligger der akkurat nå!

To **gobliner** er stasjonert her. Hvis goblinene legger merke til inntrengere i område 1, begynner de å skyte med buene sine gjennom krattet, og overrumpler sannsynligvis karakterene. Hvis goblinene ikke legger merke til eventyrerne i område 1, ser de dem når de plasker over elven, og ingen av sidene blir overrumplet.

Karakterer som beveger seg forsiktig eller speider i forveien kan klare å overrumple goblinvaktene. Få hver karakter som går i forveien til å gjøre en test av Smidighet (Sniking) mot goblinenes passive Visdom (Sansning) for å unngå å bli overrumplet. Se regelboken for mer informasjon om konflikter i egenskapstester.

Kratt. Krattet rundt åpningen er vanskelig terreng, men det er ikke farlig, bare plagsomt. Det gir halv dekning til skapninger i det. (Se "vanskelig terreng" og "Dekning" i regelboken for mer informasjon.)

3. Kennel

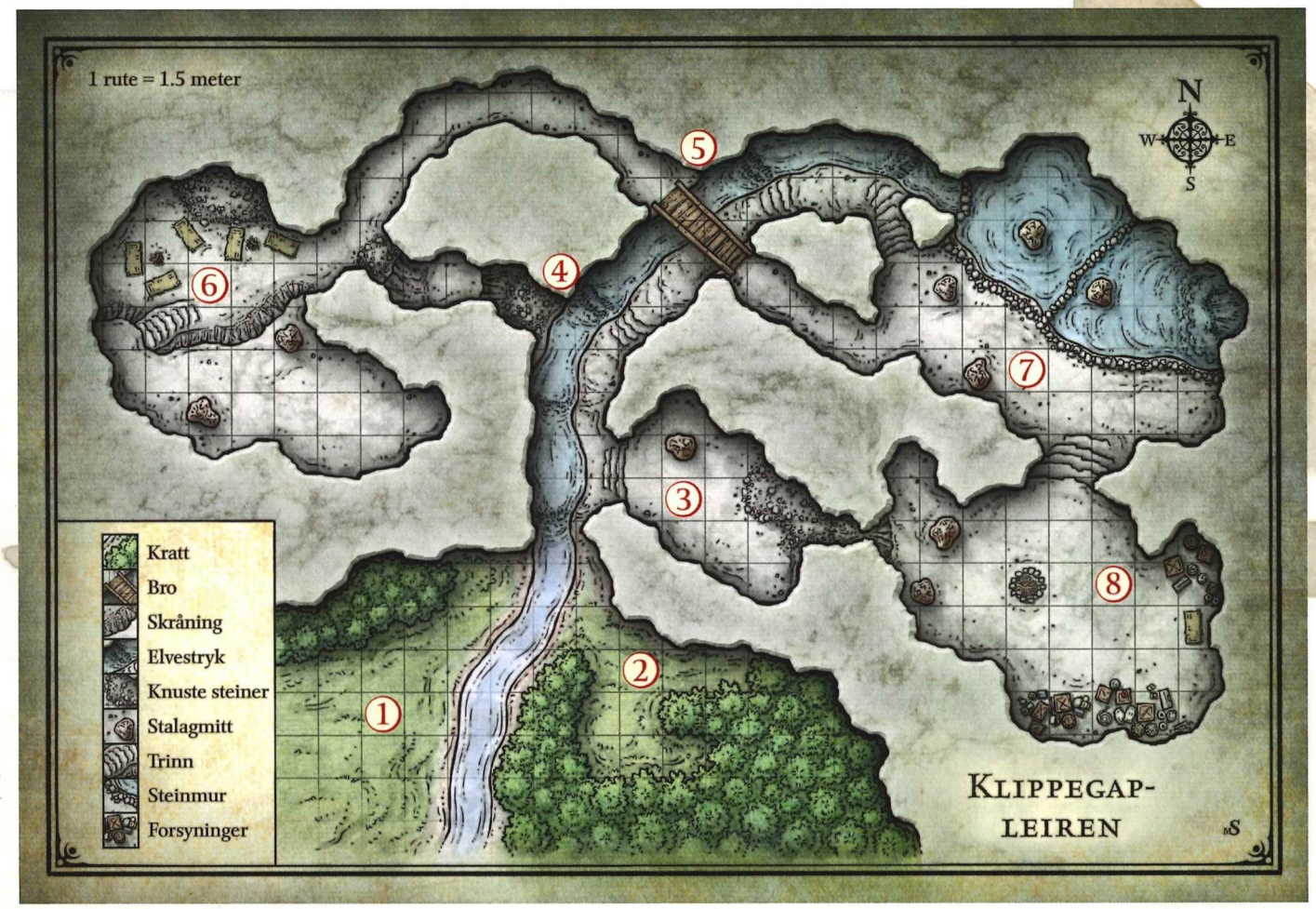
Klippegapstammen holder en kennel med aggressive ulver som de trener til kamp.

> Rett innenfor grotteåpningen leder noen få ujevne trappetrinn opp til et lite, fuktig kammer på østsiden av gangen. Grotten blir til en liten sprekk i enden lengst borte, og er fylt med stanken av dyr. Ørene blir fylt av brutale snerr og lyden av klirrende lenker der hvor tre ulver er lenket fast like innenfor inngangen. Hver av ulvenes lenker fører til en jernbolt drevet inn ved foten av en stalagmitt.

Tre **ulver** er fanget her. De kan ikke nå mål som står på trinnene, men alle tre angriper alle skapninger, bortsett fra gobliner, som kommer inn i rommet (se seksjonen "Utviklinger"). Gobliner i grotten like ved ignorerer lydene fra de kjempende ulvene, siden de alltid glefser og snerrer mot hverandre.

En karakter som prøver å roe ned dyrene kan prøve en test av Visdom (Dyrehåndtering) mot VG 15. Hvis den lykkes, lar ulvene karakteren flytte seg rundt i rommet. Hvis ulvene blir matet, går VG ned til 10.

Sprekk. En smal åpning i østveggen leder til et hull i bakken som fører 10 loddrette meter opp til område 8. Ved foten av sprekken ligger søppel som er blitt kastet



fra åpningen ovenfor. En karakter som prøver å klatre opp eller ned gjennom hullet må teste Styrke (Idrett) mot VG 10. Hvis testen lykkes, beveger karakteren seg opp eller ned sjakten som han eller hun vil, med halv fart. Hvis resultatet av testen blir 6–9, kommer karakteren verken frem eller tilbake; hvis det blir 5 eller mindre, faller karakteren og tar 1t6 stump skade per 3 meter fall, og lander liggende nedenfor sjakten.

Utviklinger

Når ulvene egges av fiender de ikke kan nå, blir de drevet inn i et raseri som lar dem rykke jernbolten som holder kjettingene deres løs fra gulvet. For hver runde en karakter er innenfor synsvidde, gjør ulvene en test av Styrke mot VG 15. Første gang de lykkes, løsner de på bolten, og VG går ned til 10. Den andre gangen rykker de bolten løs, og bøyer den slik at lenkene deres løsner.

En goblin eller trollbjørn kan bruke handlingen sin til å slippe en ulv løs fra lenken.

4. Bratt passasje

Fra nå av vil karakterer uten mørkesyn trenge lys for å se omgivelsene sine.

> Hovedpassasjen fra huleåpningen fører bratt oppover, mens elven styrter plaskende ned langs vestsiden av den. I skyggene leder en passasje mot vest, over på den andre siden av elven.

Eventyrkart

Kartene i dette eventyret er kun for SLs øyne. Et kart viser ikke bare et område i sin helhet, men også hemmelige dører, skjulte feller, og andre elementer som det ikke er meningen at spillerne skal se, og derfor må det holdes hemmelig.

Kart er mest nyttige for å vise interiører med flere rom og andre områder med mange steder å utforske. Derfor trenger ikke alle områder et kart.

Når spillerne ankommer et sted som er merket på et kart, kan du enten bruke kun muntlige beskrivelser for å gi dem et klart inntrykk av området, eller du kan tegne det de ser på rutepapir, som en kopi av det som er på ditt kart, men uten enkelte detaljer.

Skala og ruter. En skala lar deg måle avstander og dimensjoner nøyaktig, noe som er viktig for kampsituasjoner, magiske effekter og lyskilder, blant annet. Kart over områder innendørs bruker ruter som enten er 1.5 meter langs en side, eller 3 meter langs en side.

Kompassrose. En kompassrose er nyttig når du beskriver områder. For eksempel kan det hende du må fortelle spillere om "tønner langs nordveggen" eller "trappen som går ned mot vest".

Karakterer som bruker lys eller mørkesyn for å se lenger opp passasjen, ser broen ved område 5. Legg til:

> I skyggene langs taket mot nord kan dere så vidt skimte det svake omrisset av en vaklevoren bro av tre og tau som krysser over passasjen foran dere. En annen passasje krysser denne, 6 meter over gulvet.

Alle karakterene som kan se broen i område 5 har en sjanse til å legge merke til goblinen som står vakt ved broen. Dette krever en test av Visdom (Sansning), målt mot resultatet av goblinens test av Smidighet (Sniking).

Goblinen legger merke til karakterene hvis de bærer lys og/eller ikke sniker når de nærmer seg broen. Goblinen angriper ikke. I stedet prøver den å snike seg unna mot øst for å be frendene sine i område 7 slippe løs en flom (se seksjonen "Flom!" i område 5). Goblinen beveger seg uoppdaget hvis den tester Smidighet (Sniking) og får et resultat høyere enn verdien av passiv Visdom (Sansning) hos alle karakterene som kan tenkes å legge merke til den.

Vestpassasjen. Denne passasjen er snevret inn av knuste steiner, og har bratte skråninger. Området må regnes som vanskelig terreng (se "Vanskelig terreng" i regelboken).

Avsatsen mellom de to skråningene er skrøpelig. Vekt over 45 kilo løsner hele massen og får den til å rase ned mot øst. Alle skapninger som er på avsatsen når den faller må gjøre redningskast for Smidighet mot VG 10, og tar 2t6 stump skade hvis de feiler, og halvparten så mye hvis de lykkes. Skapningen ender også i liggende stilling hvis kastet feiler (se "Liggende stilling" i regelboken).

5. Broen

Der hvor en høy tunnel går gjennom den større hvelvingen nedenfor, har goblinene satt opp en vaktpost ved broen.

> Elveleiet fortsetter opp forbi en ny trappeavsats lenger fremme, og bøyer samtidig av østover. Duren fra en foss kommer fra en større hvelving et sted foran dere.

Hvis karakterene ikke får øye på broen mens de går gjennom område 4, ser de den nå. Legg til:

> En skrøpelig bro krysser over passasjen, og binder sammen to tunneler 6 meter over elven.

En **goblin** står vakt ved broen. Den gjemmer seg, og karakterer kan få øye på den hvis de lykkes i en test av Visdom (Sansning) målt mot goblinens test av Smidighet (Sniking). Den late vakten er distrahert. Hvis ingen karakterer bruker lyskilder, kan hver karakter teste Smidighet (Sniking) mot goblinens passive Visdom (Sansning) for å smyge seg forbi uten å bli lagt merke til.

Hvis goblinen får øye på eventyrerne, melder den til goblinene i område 7 at de skal slippe løs en flom (se seksjonen "Flom!"), og begynner så å kaste kastespyd ned mot karakterene.

Bro. Denne broen krysser passasjen 6 meter over elven. Det er mulig å klatre opp grotteveggene fra den laveste passasjen til broen. De 6 meter høye veggene gir godt grep, men er glatte av vannsprøyt, og krever en vellykket test av Styrke (Idrett) mot VG 15 for å klatre opp.

Broen har en rustningsgrad (RG) på 5, og 10 HP. Hvis broen blir redusert til 0 HP, kollapser den. Skapninger på den fallende broen må lykkes i en test av Smidighet mot VG 10. Ellers faller de, tar 2t6 stump skade, og lander liggende (se "Liggende stilling" i regelboken). De som lykkes, klamrer seg til broen og må klatre i trygghet.

Flom!

De store bassengene i område 7 har vegger som kan rykkes til side for å slippe løs en strøm av vann ned langs hulens hovedpassasje. Runden etter at goblinene i område 7 får varselet fra vakten i område 5, begynner de å fjerne støttene. Runden etter, når det etter initiativrekkefølgen er goblinenes tur, flommer vann ut av område 7 og ned til område 1.

> Passasjen blir plutselig fylt av et mektig brøl idet en stor flodbølge av vann strømmer ned ovenfra!

Flommen setter alle skapningene i tunnelen i fare. (Skapninger på broen i område 5 er trygge, i likhet med karakterer som klatrer langs veggene.) Alle skapninger innenfor 3 meter fra den ubrukte passasjen i område 4 eller trinnene opp til område 3 kan gjøre et redningskast for Smidighet mot VG 10 for å unngå å bli tatt av strømmen. Alle som som ikke greier å komme seg unna, kan gjøre et redningskast for Styrke mot VG 15 for å holde seg fast. Hvis det slår feil, faller karakteren over ende, blir skylt ned til område 1, og tar 1t6 stump skade på veien.

Goblinene i område 7 kan slippe løs en flom til ved å åpne det andre bassenget, men de vil kun gjøre dette hvis goblinen på broen ber dem om det. Goblinen på broen venter for å se om den første flommen ble kvitt alle inntrengerne før den ber om at den andre skal slippes løs.

6. Goblinenes reir

Klippegap-plyndrerne som er stasjonert i leiren bruker dette området som oppholdsrom og soveplass.

> Denne store grotten er delt i to av en tre meter høy skråning. En bratt naturlig trapp fører fra den lave delen til den øvre avsatsen. Røyken fra et ildsted gjør luften tåkete, og en besk lukt av dårlig herdet skinn og uvaskede gobliner fyller rommet.

Seks **gobliner** holder til i dette hiet, og en av dem er en leder med 12 HP. De fem vanlige goblinene passer på ildstedet i den lavere (nordlige) delen av grotten, nær inngangen, mens lederen slapper av i den øvre (sørlige) delen av grotten.

Sildar Hallvinter, en menneskekriger, blir holdt fanget i dette kammeret. Han ligger fastbundet på grottens sørlige avsats. Goblinene har slått og plaget ham, så han er svak og har 1 HP.

Goblinlederen, Yimik, er nestkommanderende i leiren. Hvis karakterene får overtaket, tar han tak i Sildar og trekker ham bort til kanten på det øverste nivået. "Fred, ellers dør dette mennesket!" roper han.

Yimik er ute etter å ta Klargs plass som sjef. Hvis eventyrerne går med på å forhandle, prøver Yimik å overtale dem til å drepe Klarg i område 8, og lover å slippe Sildar fri når de kommer tilbake med trollbjørnens hode. En omtåket Sildar advarer karakterene mot å stole på goblinen, og han har rett. Hvis karakterene går med på avtalen, prøver Yimik å overtale dem til å betale mye løsepenger for Sildar, selv etter at de fullfører sin del av avtalen.

Hvis karakterene nekter å forhandle, dytter Yimik Sildar over kanten og fortsetter kampen. Sildar tar 1t6 stump skade av fallet, som er nok til å gi ham 0 HP. Handlekraftige karakterer kan prøve å stabilisere ham før han dør (se "Skade og helbredelse" i regelboken).

Å rollespille Sildar

Sildar Hallvinter er en nesten femti år gammel, godhjertet mann som har en æresplass blant det berømte griffkavalieriet i storbyen Waterdeep. Han er medlem av Herrens Allianse, en gruppe allierte politiske krefter som har trygghet og velstand som mål. Medlemmer av ordenen sikrer byers og andre bosetningers trygghet ved å utradere trusler med alle tilgjengelige midler, og bringer samtidig ære og berømmelse til sine ledere og hjemland.

Sildar møtte Gundren Steinsøker i Neverwinter, og gikk med på å bli med ham tilbake til Phandalin. Sildar vil undersøke hva som skjedde med Iarno Albrek, en menneskemagiker og et medlem av Herrens Allianse som forsvant kort tid etter at han ankom Phandalin. Sildar håper å finne ut hva som skjedde med Iarno, hjelpe Gundren med å åpne den gamle gruven igjen, og hjelpe med å gjeninnsette Phandalin som et sivilisert sentrum for velstand og vekst.

Sildar gir karakterene fire punkter med nyttig informasjon:

- De tre Steinsøkerbrødrene (Gundren, Tharden og Nundro) lokaliserte nylig en inngang til den for lengst tapte Bølgedrønngrotten, hvor gruvene fra Phandelver-pakten befant seg. (Nå kan du dele informasjonen fra de første to avsnittene i seksjonen "Bakgrunn" med spillerne.)
- Klarg, trollbjørnen som leder denne goblinbanden, hadde ordre om å ta Gundren i bakhold. Sildar hørte fra goblinene at Den svarte edderkoppen sendte bud om at han ønsket dvergen overlevert. Sildar vet ikke hvem eller hva Den svarte edderkoppen er.
- Gundren hadde et kart som viste den hemmelige plasseringen til Bølgedrønngrotten, men goblinene tok det da de fanget ham. Sildar tror at Klarg sendte kartet og dvergen til Klippegaphøvdingen, som er på et sted som heter Klippegapet borg. Sildar vet ikke hvor det kan være, men han foreslår noen i Phandalin som kanskje vet det. (Sildar bruker litt tid på å komme på at en fanget goblin også kan bli overtalt til å avsløre hvor borgen er. Se "Det goblinene vet" på side 8.)
- Sildars kontaktperson i Phandalin er en magiker ved navn Iarno Albrek. Magikeren reiste til byen to måneder tidligere for å etablere orden der. Da Herrens Allianse ikke hørte noe fra Iarno, bestemte Sildar seg for å undersøke.

Sildar forteller karakterene at han har tenkt å fortsette mot Phandalin, siden det er den nærmeste bosetningen. Han tilbyr gruppen 50 gp for å eskortere ham. Selv om han ikke har penger på seg, kan Sildar skaffe et lån for å betale karakterene i løpet av en dag etter at de ankommer Phandalin. Først håper han at de vil sette en stopper for goblinenes plyndring ved å renske grotten.

Utviklinger

Hvis han blir reddet og helbredet, blir Sildar Hallvinter med gruppen, men er ivrig etter å komme til Phandalin så raskt som mulig. Han har verken våpen eller rustning, men han kan ta et kortsverd fra en overvunnet goblin eller bruke et våpen som en karakter låner ham.

Hvis Sildar blir med i gruppen, se avsnittet "NPCer i gruppen" for tips om hvordan du kan styre ham.

Skatter

Yimik har med seg en taske som inneholder tre gulltenner (1 gp hver) og 15 sp. Sildars utstyr ble tatt med til Klippegapet borg sammen med Gundren Steinsøker.

NPCer i gruppen

En ikke-spillerstyrt karakter kan være med gruppen i lengre eller kortere tid. Her er noen tips til hvordan du kan spille et slikt gruppemedlem:

- La karakterene ta de viktige avgjørelsene. De er eventyrets hovedpersoner. Hvis karakterene ber en NPC om råd eller veibeskrivelser, husk at NPCer også kan ta feil.
- En NPC vil ikke sette seg selv i fare med vilje, med mindre det er gode grunner til å gjøre det.
- En NPC vil ikke behandle alle karakterene likt, og det kan skape god friksjon. Etter som en NPC blir kjent med karakterene, tenk over hvilke karakterer han eller hun liker best og minst, og la de holdningene påvirke måten NPCen samhandler med de andre gruppemedlemmene på.
- Hold NPCens handlinger så enkle som mulig i kamp. Vær også oppmerksom på ting som NPCen kan gjøre i tillegg til å slåss. For eksempel kan en NPC stabilisere en døende karakter, vokte en fange, eller hjelpe til med å barrikadere en dør.
- Hvis en NPC bidrar mye til gruppens suksess under en kamp, burde NPCen få en lik andel av XP som de andre karakterene. (En konsekvens er at karakterene får mindre XP.)
- NPCer har sine egne liv og mål. Det vil si at en NPC kun burde fortsette å holde med gruppen så lenge det gir mening for de målene.

7. Bassenggrotten

Juster teksten hvis goblinene har tømt ett av eller begge bassengene for å oversvømme passasjen:

> To store vannbassenger opptar omtrent halvparten av dette rommet. En smal foss høyt oppe på østveggen mater bassengene, og fra dem flyter elven videre ut fra den vestlige siden av kammeret. Lave, ustabile steinvegger fungerer som demninger som holder vannet tilbake. Mot sør ligger det det en bred utgang, og to mindre passasjer leder mot vest. Fossebruset gir gjenlyd i grotten, og gjør det vanskelig å høre noe.

Tre **gobliner** vokter denne grotten. Hvis goblinen i område 5 la merke til karakterene og advarte goblinene her, er de forberedt på trøbbel. Lyden fra fossen gjør at skapningene i område 8 ikke kan høre slåssing som foregår her, og omvendt. Derfor flykter en goblin til område 8 for å advare Klarg så snart kamp bryter ut her.

Steindemninger. Goblinene har bygget enkle demninger for å kontrollere vannflyten gjennom komplekset. Hvis goblinvakten i område 5 har bedt goblinene her om å slippe løs en flom, er ett av eller begge bassengene nesten tomme, og elven flyter uhindret.

8. Klargs grotte

Lederen for goblinene insisterer på å ha mesteparten av plyndrernes stjålne gods i hiet sitt. Klippegapstammens bytte fra den siste måneden med plyndring og overfall av karavaner er her.

> Sekker og kasser med stjålne forsyninger står stablet i sørenden av denne store grotten. Mot vest skråner gulvet mot en smal åpning som forsvinner ned i mørket. En større åpning fører nordover, ned en kort naturlig trapp, og fra den kommer ekkoet fra en foss. Midt i grotten gløder kullet i en stor ildgrop.

Klarg, en **trollbjørn**, deler denne grotten med den skabbete **ulven** Ripper og to **gobliner**. Trollbjørnen er passe stormannsgal, og tror han er en mektig krigsherre som bare så vidt har kommet i gang med løpebanen som erobrer. Han er ikke helt åndsfrisk, og snakker om seg selv i tredjeperson ("Hvem våger å trosse Klarg?" eller "Klarg skal bygge en trone av knoklene dine!"). Goblinene han kommanderer misliker bøllingen hans.

Ildgrop. Det varme kullet i den sentrale ildgropen gir 1 ildskade til alle skapninger som havner i gropen, eller 1t6 ildskade til alle skapninger som faller i liggende stilling der. En skapning kan kun ta skade fra hver type en gang per runde.

Hull i bakken. En nisje i vestveggen utgjør toppen på en sjakt som går 10 meter ned til område 3. Se det området for informasjon om klatring gjennom sjakten.

Forsyninger. Haugene med sekker og kasser kan gi halv dekning til skapninger som slåss eller gjemmer seg bak dem. De fleste er merket med et bilde av en blå løve, symbolet til Løvenskjold Landhandler, et handelsselskap med et varehus og en handelspost i Phandalin.

Gjemt blant forsyningene er en ulåst skattekiste som tilhører Klarg (se seksjonen "Skatter"). Enhver karakter som leter gjennom forsyningene vil finne kisten.

Utviklinger

Hvis Klarg blir advart av goblinene i område 7 om at leiren er under angrep, gjemmer han og ulven hans seg bak stalagmitter mens goblinene går i skjul bak haugene med forsyninger i håp om å overfalle karakterene når de kommer inn i grotten.

Hvis Klarg og frendene hans ikke blir advart mot mulige angripere, har karakterene gode muligheter til å overrumple dem. Den enkleste måten karakterene kan oppnå dette på, er å klatre opp gjennom hullet fra område 3, siden Klarg ikke forventer et angrep fra den retningen.

Hvis ulven blir drept, prøver trollbjørnen å klatre ned gjennom hullet til område 3 og flykte fra hulekomplekset.

Skatter

De stjålne forsyningene er tunge, og karakterene vil trenge en vogn for å frakte alt. Hvis de tar forsyningene med tilbake til Løvenskjold Landhandler i Phandalin (se del 2, "Phandalin"), mottar de en belønning på 50 gp, og Linine og selskapet hennes blir vennlig innstilt mot dem.

I tillegg til de stjålne forsyningene har Klarg en kiste som inneholder 600 kp, 110 sp, to *helbredelsesdrikker*, og en jadestatuett som forestiller en frosk med bittesmå gylne kuler som øyne (40 gp). Froskestatuetten er liten nok til å få plass i en lomme eller taske.

Hva nå?

Det neste stadiet av eventyret finner sted i Phandalin. Eventyrerne burde ha nok av grunner til å besøke byen:

- Hvis karakterene begynte med åpningen "Møt meg i Phandalin", kan de få betalt av Barthens Forsyninger for å levere vognlasset med forsyninger.
- Hvis karakterene reddet Sildar Hallvinter, ville den skadde krigeren satt pris på å bli eskortert til Phandalin (og betaler 50 gp for tjenesten).
- Detaljer i karakterenes bakgrunner kan få dem til å ville lete etter bestemte NPCer i byen.

Det er også mulig at karakterene bestemmer seg for å gjøre noe annet, som å dra på leting etter Klippegapet borg (i del 3 av eventyret). Hvis det er tilfellet, hopp til den seksjonen.

Tildeling av XP

Karakterene når en milepæl i fortellingen når de har utforsket Klippegapleiren og har overvunnet Klarg og hans allierte. Gi hver karakter 275 XP. Dette burde gi nok XP til at karakterene når level 2.

Regler for å gå opp i level for hver enkelt karakter er oppgitt på de løse arkene som er inkludert i dette settet. Gi disse arkene til spillerne, og la dem øke karakterene sine til level 2 før eventyret fortsetter. Pass på at de har notert de totale XP-verdiene sine på karakterarkene.

I den neste delen av eventyret kommer du til å gi XP på en annen måte. Karakterene mottar XP basert på de monstrene og fellene de overvinner, NPCene de har med å gjøre, og målene de oppnår.

Hvis eventyrerne finner på en ikke-voldelig måte å nøytralisere et monster på, tildel XP som om de hadde overvunnet det.

Del 2: Phandalin

Nybyggerbyen Phandalin er bygget på ruinene av en mye eldre bosetning. For flere hundre år siden var gamle Phandalin en fremgangsrik menneskeby med et folk som var solid alliert med dvergene og gnomene i Phandelver-pakten. Men den samme orkehorden som plyndret gruvene i Bølgedrønngrotten la bosetningen øde, og Phandalin ble liggende forlatt i århundrer.

De siste tre eller fire årene har hardføre nybyggere fra byene Neverwinter og Waterdeep begynt det tunge arbeidet med å ta tilbake ruinene av Phandalin. En travel nybyggerbosetning har vokst frem der den gamle byen lå, og huser nå bønder, tømmerhuggere, pelshandlere, og gullgravere, tiltrukket av historier om gull og platinum i åssiden rundt Sverdfjellene. Dessverre har en god del røvere og kriminelle slått seg ned her også, og de drar nytte av at området ikke har noen lokal herre eller autoritet som kan jage dem bort. En gjeng ved navn Rødmerkene har kontrollert Phandalin de siste to månedene ved å drive med utpressing og terrorisere alle i byen. Gjengens leder er den mystiske skikkelsen som byfolket kjenner som Glasstav.

Første gang karakterene kommer til byen, les:

> Det oppkjørte sporet leder ut fra en skogkledd åsside, og dere ser Phandalin for første gang. Byen består av førti eller femti enkle tømmerbygninger, noen bygget på gamle grunnmurer av grov stein. Flere gamle ruiner – forfalne steinmurer dekket av slyngplanter og torner – omkranser de nyere husene og butikkene, og avslører at dette må ha vært en mye større by en gang. De fleste av de nyere bygningene er plassert på hver side av vognsporet, som utvider seg til en slags gjørmete hovedgate idet det stiger opp mot ruinene av en herregård på en bakketopp på østsiden av byen.
>
> Når dere nærmer dere, ser dere barn som leker på markene og byfolk i arbeid eller på vei ut og inn av butikkene. Mange av dem ser opp når dere kommer nærmere, men alle vender tilbake til sine egne gjøremål når dere har passert.

Hvis Sildar Hallvinter er med gruppen, legg til:

> Sildar virker mye mer komfortabel.
>
> "Mine venner," sier han, "la oss finne losji. Jeg har hørt at vertshuset her er veldig koselig".

Sildars plan er å få hvilt ut i Steinås Vertshus, og så lete etter tegn til den savnede magikeren, Iarno Albrek, i Phandalin. Så snart etterforskningen hans blir stående fast, setter han opp et møte med borgermesteren Harbin Wester (se seksjonen "Borgermesterens hall").

I løpet av denne delen av eventyret kan karakterene besøke de ulike stedene i Phandalin og snakke med NPCene der. (Se seksjonen "Beskrivelse av byen" for detaljer). Byen er liten nok til at det bare tar et par minutter å spasere fra den ene enden til den andre. Men karakterene har ankommet sent på dagen, og har ikke tid til å besøke mer enn ett eller to steder før det er på tide å finne losji for natten.

De følgende er noen av stedene karakterene burde besøke:

- **Barthens Forsyninger.** Hvis karakterene har vognlasten med forsyninger fra eventyråpningen "Møt meg i Phandalin", er det meningen at de skal levere den her.
- **Løvenskjold Landhandler.** Hvis karakterene tok med seg det stjålne godset fra Klippegapleiren, vil de kanskje levere det tilbake til den rettmessige eieren.
- **Steinås Vertshus.** Hvis karakterene har Sildar Hallvinter med seg, foreslår ridderen å dra til dette vertshuset for å finne losji. Hvis karakterene ellers ser etter et sted å spise og sove, vil de finne ut at Steinås ser ut til å være den beste muligheten.

Situasjoner i Phandalin

Mens karakterene utforsker Phandalin, trenger du ikke å følge med på hvor mye tid de bruker på hvert sted. I stedet kan du se for deg at du regisserer en gammeldags westernfilm. Målet ditt er å presentere flere opptrinn der eventyrerne går inn i en butikk eller et vertshus og møter folkene som er der. Ved å snakke med disse NPCene finner eventyrerne ut hva NPCene trenger eller hvilken informasjon de er villige til å dele, og kan så flytte seg videre til neste sted. Disse opptrinnene er en serie med rollespillsituasjoner som finner sted i løpet av et par dager med spilltid.

For å komme i gang kan du spørre spillerne hvor de vil gå og hva de vil lete etter i byen. For eksempel kan du si til dem at "det er et vertshus, et rådhus, en helligdom, butikker og handelsposter, og et par andre hjem og forretninger. Hvor vil dere gå?" Når spillerne velger et sted, se beskrivelsen i den følgende seksjonen, introduser NPCene der, og sett i gang situasjonen.

Steinås vertshus. Hvis spillerne ikke er sikre på hva karakterene deres burde gjøre, kan du oppmuntre dem til å begynne i Steinås vertshus. NPCene der er "pekere" som kan lede karakterene mot ulike muligheter for eventyr og viktige rykter som er å finne andre steder i byen. Ved å besøke vertshuset, finner karakterene ut hvilke andre steder de burde besøke.

Rødmerkebøllene. Før eller senere støter eventyrerne på skurkene som styrer Phandalin. Du trenger bare å bestemme når de kriminelle dukker opp. Etter at karakterene har rukket å besøke flere steder i byen og snakke med byfolkene, kan de bestemme seg for å lete etter Rødmerkene. Hvis de gjør det, start situasjonen "Rødmerkebøllene". Hvis karakterene derimot ikke er ivrige etter å lete etter de kriminelle, kan Rødmerkene komme og finne dem på et tidspunkt som du bestemmer.

Finne Klippegapet borg. Det kan hende karakterene vil lete etter Klippegapet borg for å finne og redde Gundren Steinsøker. De fleste byfolkene er opptatt med Rødmerkene, og ingen i byen vet hvor Klippegapet borg ligger. Qelline Olderblad, Sildar Hallvinter, og Halia Thornton kan komme med forslag til hvordan gruppen kan finne noen som vet hvor den ligger.

Viktige karakterer

Her er en kort oppsummering av de viktigste NPCene i Phandalin og hvordan de er knyttet til eventyret.

Toblen Steinås	Vertshusholder
Elmar Barthen	Eier en handelspost; skylder gruppen penger hvis dere bruker eventyråpningen "Møt meg i Phandalin"
Daran Edermath	Medlem av Hanskeordenen som har et oppdrag til gruppen
Linine Gråvind	Driver en handelspost og tilbyr belønning for å finne forsyningene hennes
Halia Thornton	Medlem av Zhentarimene som har et oppdrag til gruppen
Qelline Olderblad	Hjelpsom halvlingbonde med en sønn, Karpe, som vet om en hemmelig vei inn i Rødmerkenes skjulested
Søster Garaele	Alveprest i Tymoras tjeneste og Harperagent som har et oppdrag til gruppen
Harbin Wester	Borgermester i Phandalin som har et oppdrag til gruppen
Sildar Hallvinter	Medlem av Herrens Allianse som har to oppdrag til gruppen

Å rollespille Phandalins NPCer

Hvis du er usikker på hvordan du skal styre en NPC, kan du starte med å få karakteren til å introdusere seg selv, ønske eventyrerne velkommen til Phandalin, og spørre hva de vil. Du trenger ikke å være en skuespiller eller komiker for å få gode opptrinn eller humor ut av NPCene dine, men her er noen råd hvis du vil live det opp litt:

- **Slapp av.** Ikke tenk på å imponere spillerne dine med skuespillerevner (eller mangel på sådanne).
- **Lev deg inn i NPCene.** Se for deg hvordan de ville reagert på karakterene, og prøv å være realistisk.
- **Bruk mimikk.** Rynk pannen, smil, snerr, blunk, snurp munnen, få øynene til å gå i kryss, gni hendene sammen – hva som enn kreves for å gjøre NPCene dine levende.
- **Prøv forskjellige stemmer.** Lån ulike talemønstre fra det virkelige liv, filmer eller TV. Juster volumet når det passer. En NPC kan være høylydt, lavmælt, eller noe midt mellom.
- **Hold spillet gående.** La spillerne styre interaksjonene med NPCene.

Karakterene har ingen grunn til å slåss mot vanlige byfolk. Derfor er ikke egenskapene deres oppgitt. Hvis egenskaper blir nødvendig, bruk **borger** for å representere en voksen NPC av en hvilken som helst rase.

Beskrivelse av byen

Phandalin er liten, så karakterene kan besøke flere steder og NPCer i løpet av en dag. Hvis spillerne velger å få karakterene sine til å skille lag, kan de få gjort mer, men du må styre hver interaksjon for hver spiller etter tur. Oppdeling av gruppen kan også gjøre situasjonen "Rødmerkebøllene" farligere.

De neste seksjonene beskriver ulike steder i byen.

Steinås vertshus

> Midt i byen ligger et stort, nylig bygd vertshus av åkerstein og grovhugget tømmer. Oppholdsrommet er fylt av lokalfolk som drikker fra krus med øl eller sider mens de kaster nysgjerrige blikk på dere.

Dette enkle vertshuset har seks rom til leie (Sildar Hallvinter tar ett). Hvis karakterene bestemmer seg for å ta inn her, se "Mat, drikke og losji" i regelboken for priser. (Karakterenes andre alternativ for losji er å slå leir utenfor byen, eller overtale en bonde, som Daran Edermath eller Qelline Olderblad, til å la dem sove på høyloftet.)

Innehaveren er en kortvokst og vennlig ung mann ved navn Toblen Steinås. Toblen har vokst opp i byen Tresvin mot øst. Han kom til Phandalin som gullgraver, men fant snart ut at han visste mye mer om å drive et vertshus enn om gruvedrift. Den nye byen ga ham gode muligheter til å etablere seg. Toblen er opprørt over at Rødmerkene har fått lov til å terrorisere byen, og at Harbin Wester, borgermesteren, ikke har gjort noe for å begrense dem. Likevel prøver han å unngå bråk i frykt for at Rødmerkene skal hevne seg på kone og barn.

Rykter. Hvis karakterene bruker litt tid i oppholdsrommet på å snakke med byfolkene, kan de bli ledet i retning av steder og hendelser de kan følge opp i eller rundt byen. NPCene som er i Steinås vertshus og ryktene de kan komme med, inkluderer:

- Narth, en gammel bonde: "Søster Garaele, som styrer Lykkens helligdom, forlot nylig byen i et par dager, og da hun kom tilbake, var hun skadet og utslitt." (Se seksjonen "Lykkens helligdom" for mer informasjon.)
- Elsa, en sladrete servitrise: "Daran Edermath, gartneren i frukthagen, er en tidligere eventyrer." (Se seksjonen "Edermaths frukthage" for mer informasjon.)
- Lanar, en gruvearbeider: "Man har sett orker som plyndrer ved østenden av Tresvinstien. Borgermesteren ser etter noen som kan jage dem bort." (Se seksjonen "Borgermesterens hall" for mer informasjon.)
- Trilena, vertshusholderens kone: "Thel Dendrar, en lokal treskjærer, satte seg opp mot Rødmerkene for en tidag siden, da de kom til butikken hans og så stygt på konen hans. Bøllene myrdet ham. Flere byfolk så at det skjedde. Rødmerkene tok liket hans, og nå er kone, datter og sønn forsvunnet også." (Det Trilena og resten av borgerne ikke vet, er at Rødmerkene tok Thels kone og barn til det hemmelige skjulestedet sitt.)

- Pip, Toblens unge sønn: "Quelline Olderblads sønn Karpe sa at han fant en hemmelig tunnel i skogen, men Rødmerkene fanget ham nesten." (See seksjonen "Olderblad gård" for mer informasjon.)
- Freda, en veverske: "Rødmerkene plager alle forretningene i byen, bortsett fra Phandalin Gruveforretning. De vil ikke tråkke på tærne til Halia Thornton, som driver den." (Se seksjonen "Phandalin gruveforretning" for mer informasjon.)

Disse ledetrådene burde peke karakterene i retning av muligheter for eventyr i og rundt Phandalin. I tillegg kan enhver NPC i vertshuset fortelle karakterene at Rødmerkene ofte besøker kroen Den sovende kjempe på østsiden av byen – og at bøllene betyr trøbbel.

Barthens forsyninger

Barthen eier den største handelsposten i Phandalin. Hyllene hans er fylt av de vanligste typene gods og varer, inkludert ryggsekker, sengetepper, tau og rasjoner. Stedet er åpent fra soloppgang til solnedgang. Barthen selger ikke våpen eller rustninger, men karakterene kan kjøpe andre typer utstyr de trenger her, bortsett fra gjenstander som koster mer enn 25 gp. (For priser, se "Utstyr for eventyr" i regelboken.) Karakterer som trenger våpen eller rustning blir vist til Løvenskjold Landhandler (se den seksjonen).

Innehaveren er Elmar Barthen, en femti år gammel, tynn og skallet handelsmann med vennskapelig holdning. Et par unge ekspeditører (Ander og Tistel) jobber for ham, og de hjelper ham med å laste av og på vogner og betjene kunder når Barthen ikke er der.

Levere forsyningene. Hvis karakterene begynte spillet med eventyråpningen "Møt meg i Phandalin", har de fått i oppgave å levere vognen med forsyninger til Barthen. Barthen betaler den avtalte summen (10 gp til hver karakter) og overtar vognen og forsyningene. Hvis karakterene forteller ham at Gundren Steinsøker er tatt til fange, blir Barthen lei seg og oppfordrer gruppen til å finne og redde dvergen. Han regner Gundren for å være en venn, og ble opprømt da han hørte snakk om at Phandelverpaktens glemte gruve kanskje var oppdaget i de nærliggende åsene. Hvis gruppen ennå ikke har fått høre historien om gruven av Sildar Hallvinter, kan en karakter som lykkes i en test av Intelligens (Historie) mot VG 15 gi de andre informasjonen fra de to første avsnittene i seksjonen "Bakgrunn" fra begynnelsen av eventyret.

Barthen nevner også at to andre Steinsøkerbrødre, Nundro og Tharden, har slått leir et sted utenfor byen. Barthen har ikke sett dem på en tidag, og forventer at brødrene skal vende tilbake "når som helst nå" for å kjøpe forsyninger. Det Barthen ikke vet, er at Tharden er død og Nundro holdt fanget i gruven. Se del 4, "Bølgedrønngrotten", for mer informasjon.

Barthens nyheter. Hvis karakterene spør Barthen hvordan forretningene går, forteller innehaveren dem at Rødmerkene gjør det vanskelig for alle, siden de raner de lokale forretningene og gir blaffen i borgermesterens autoritet. Hvis det virker som om karakterene vil gjøre noe med det, forteller han dem at Rødmerkene pleier å være i kroen Den sovende kjempe.

Edermaths frukthage

Daran Edermath er en pensjonert eventyrer som bor i en ryddig liten hytte ved siden av en eplehage. Daran, en veltrent, over hundre år gammel halvalv med sølvfarget hår, er en kriger som i mange år tjente som marskalk og herold i landene ved Dragekysten, langt mot sørøst. Da han trakk seg tilbake, vendte han tilbake til Neverwinter-regionen, som han opprinnelig kom fra.

Daran er medlem av Hanskeordenen, en dedikert og årvåken gruppe som er ute etter å beskytte andre fra forbrytere. Ordenen er alltid på vakt, klar til å slå ned det onde, håndheve rettferdighet, og hevne alle forsøk på å kue eller skade andre. Selv om han ikke er aktiv i ordenen lenger, holder han et øye med det som skjer rundt Phandalin. Han deler gjerne nyheter med andre eventyrere, særlig de som ser ut til å ha samme idealer.

Daran bekymrer seg over Rødmerkene, og vil gjerne at en gruppe med eventyrere skal lære bøllene en lekse. Han forteller karakterene at det er på tide at noen forsøker å stanse Rødmerkenes leder, Glasstav. Daran vet at Rødmerkene holder til rundt kroen Den sovende kjempe, men han kan også fortelle karakterene at Rødmerkenes hovedtilfluktssted ligger under Tresendar herregård, ruinen på østsiden av byen. (Se seksjonen "Tresendar herregård" for mer informasjon.)

Oppdrag: Gamle ugleproblemer. Daran har hørt historier fra gullgravere i åsene nordøst for Phandalin om at noen driver og leter gjennom ruinen kjent som Gamle Uglebrønn. Mer urovekkende er det at mange gullgravere har fortalt at de er blitt jaget fra området av vandøde. Han ber karakterene om å besøke ruinen, som ligger to dagsmarsjer nordøst for Phandalin, og finne ut hvem som er der og hva de driver med. Daran vet at ruinen er et forfalt vakttårn fra et eldgammelt magisk rike kjent som Netheril, og han er bekymret for at farlig magi kan ulme der. Hvis gruppen tar dette oppdraget, se "Gamle Uglebrønn" (side 29).

Å bli med i Hanskeordenen

Hvis gruppen tar seg av Rødmerkene og utforsker Gamle Uglebrønn, henvender Daran Edermath seg til enkelte medlemmer av gruppen i enerom for å oppfordre dem til å bli med i Hanskeordenen. Han snakker med dem som eksemplifiserer ordenens idealer, som ære og årvåkenhet. Hvis en karakter lar seg overtale, gir Daran den personen tittelen Chevall.

Løvenskjold landhandler

> Over inngangsdøren til denne beskjedne handelsposten henger et skilt formet som et treskjold med en påmalt blå løve.

Denne bygningen er eid av Løvenskjold, et handelskompani basert i byen Yartar, mer enn 15 mil mot øst. De transporterer foredlet gods til Phandalin og andre små bosetninger i regionen, men denne utposten er hardt rammet av plyndring. Den siste Løvenskjoldkaravanen på vei til Phandalin nådde aldri frem. (Den ble angrepet og godset ble stjålet av Klippegapgoblinene.)

Phandalinpostens mester er en trettifem år gammel kvinne med en skarp tunge. Hun heter Linine Gråvind. Hun vet at røvere har plyndret Løvenskjoldkaravanene, men hun vet ikke hvem som står bak.

På et bakrom har Linine en del våpen og rustninger som er til salgs. (For priser, se "Utstyr for eventyr" i regelboken.) Linine er ikke skruppelløs, og vil ikke selge våpen til dem hun tror kan være en trussel mot byen. Rødmerkene er blant dem hun nekter å handle med. Hun advarer karakterene om at bøllene betyr trøbbel, og råder dem til å unngå kroen Den sovende kjempe.

Funnet gods. Hvis karakterene kommer tilbake med det stjålne godset fra område 8 i Klippegapleiren (eller hvis de etterlot godset, men forteller hvor det er), gir Linine dem en belønning på 50 gp og lover å hjelpe eventyrerne så godt hun kan.

Phandalin gruvekontor

Gruvekontoret er en handelspost hvor lokale gruvearbeidere får de verdifulle funnene sine veid, målt og vekslet inn. Siden det ikke er noen lokal herre eller autoritet, tjener også kontoret som en uoffisiell gruveadministrasjon som registrerer krav på ulike elver og utgravninger i området. Det er ikke et ordentlig gullrush i Phandalin, men det ligger nok verdier skjult i elvene og dalene i nærheten til at en god del uavhengige gullgravere har nok å gjøre.

Kontoret er et bra sted å møte folk som bruker mye tid i utmarken som omgir Phandalin. Laugsmesteren er en ambisiøs og utspekulert menneskekvinne ved navn Halia Thornton. Forsøkene hennes på å etablere gruvekontoret som det nærmeste byen kommer en styringsmakt gjør at hun fungerer som mer enn bare en enkel handelskvinne. Hun er også agent for Zhentarimene, en mektig organisasjon som i hemmelighet prøver å få en finger med i det politiske spillet i Norden ved hjelp av rikdom og innflytelse. Sakte, men sikkert jobber Halia med å få kontroll over byen, og hun kan bli en verdifull beskytter for karakterene hvis de ikke gjør henne sint.

Halia vet ikke hvor Klippegapet borg ligger, men hun har hørt at Rødmerkene har en goblinundersått som tjener dem. Hun hinter til at goblinen kanskje kan vite hvor det er. Denne informasjonen tar hun i bruk som forhandlingsmiddel for å overtale karakterene til å hjelpe henne med å håndtere Rødmerkene.

Oppdrag: Halias arbeidstilbud. Hvis Halia snakker med karakterer som hun tror hun kan kontrollere, forklarer hun at Rødmerkene er et problem. Hun forteller at bøllene vanker rundt kroen Den sovende kjempe og har en base under Tresendar herregård på østsiden av byen. Så tilbyr hun karakterene 100 gp for å utradere Rødmerkenes leder, ved navn Glasstav, og komme tilbake til henne med alle brev og dokumenter de finner i lederens rom. Halia avslører ikke at hun selv har lyst til å ta over Rødmerkenes virksomhet. En test av Visdom (Innsikt) mot VG 15 avslører at hun har baktanker med å ville få Rødmerkenes leder ryddet av veien.

Å bli med i Zhentarimene

Hvis gruppen kvitter seg med Rødmerkenes leder, nærmer Halia Thornton seg noen av gruppens medlemmer for å få dem til å bli med i Zhentarimene. Hun snakker med dem som deler Zhentarimenes mål, som rikdom og makt. Selv om gruppen utsletter Rødmerkegjengen, kan det fremdeles hende Halia kommer med tilbudet for å skaffe seg venner (og spioner) i gruppen. Hvis en karakter tar tilbudet, gir Halia karakteren tittelen Hoggtann.

Olderblad gård

Qelline Olderblad er en vis og praktisk anlagt halvling som driver en gård. Hun ser ut til å vite om alt som skjer i byen. Hun er en vennlig vert, og lar karakterene bo på høyloftet hvis de ikke vil bo i Steinås vertshus.

Karpes fortelling. Qellines sønn, Karpe, er en ti år gammel, livlig og snarrådig halvlinggutt. Han er besatt av ideen om å bli eventyrer, og sier at han lekte i skogen nær Tresendar herregård da han fant en hemmelig tunnel i et buskas. Et par "store, stygge røvere" kom ut av tunnelen mens han var der, og møtte et par Rødmerker. De så ham ikke, men det var nære på. Karpe tror at røverne har et skjulested under den gamle herregården. Han kan vise karakterene veien til tunnelen, eller forklare hvor den er. Tunnelen fører til område 8 i Rødmerkenes skjulested.

Oppdrag: Druiden Reidoth. Qelline er venner fra gammelt av med en druide som heter Reidoth. Hvis hun finner ut at karakterene leter etter spesifikke steder i området, som Klippegapet borg eller Bølgedrønngrotten, foreslår hun at de kan besøke Reidoth og be ham om hjelp, "siden det ikke er en meter i dette landet han ikke kjenner." Hun forteller karakterene at Reidoth nylig la ut på en reise mot Tordentre, like vest for Neverwinter-skogen. Ruinene ligger omtrent 80 kilometer nordvest for Phandalin, og hun forklarer veien slik at karakterene enkelt kan finne frem. Hvis gruppen tar dette oppdraget, se "Ruinene av Tordentre" (side 30).

Lykkens helligdom

Det eneste templet i Phandalin er en liten helligdom laget av stein fra de nærliggende ruinene. Det er dedikert til Tymora, gudinne for hell og lykke.

Helligdommen blir tatt hånd om av den boklærde tempeltjeneren Søster Garaele. Hun er en ivrig ung alv som er fortvilet over situasjonen med Rødmerkene. Søster Garaele er medlem av Harperne, et løst sammenknyttet nettverk av eventyrere og spioner som står for likhet, og som i hemmelighet motarbeider maktmisbruk. Harperne samler informasjon over hele landet for å stikke kjepper i hjulene for tyranner og enhver leder, styresmakt eller gruppe som får for mye makt. De bistår de svake, de fattige og de undertrykte. Søster Garaele rapporterer regelmessig til sine overordnede om hendelser i og rundt Phandalin.

Oppdrag: Avtale med et skrømt. Nylig ba Garaeles overordnede henne om å utføre et sensitivt oppdrag. Hun skulle overtale et skrømt ved navn Agatha til å svare på et spørsmål om en formelbok. Garaele oppsøkte Agatha der hun holdt til, men skapningen trådte ikke frem for henne.

Garaele er på jakt etter en forhandler som kan ta med en passende gave, en edelsteinbesatt sølvkam, til Agatha, og overtale skapningen til å fortelle det hun vet om hvor en formelbok som hører til den legendariske magikeren Buegod befinner seg. Søster Garaele mener at en karakter som kan spille på Agathas forfengelighet kan greie å bytte kammen mot et svar. Hun tilbyr karakterene oppdraget, og lover tre *helbredelsesdrikker* som betaling. Hvis gruppen tar dette oppdraget, se "Conyberry og Agathas reir" (side 28).

Å bli med i Harpernettverket

Hvis gruppen hjelper Garaele med å finne ut hva som har skjedd med Buegods formelbok, nærmer alven seg enkelte medlemmer på tomannshånd for å få dem til å bli med i Harperne. Hun snakker med de av karakterene som har samme idealer som nettverket, og som vil sette i gang positive endringer ved hjelp av informasjon og hemmelighold. Hvis en karakter går med på det, gir Garaele den karakteren tittelen Vokter.

Den sovende kjempe

Denne slitte kroen er et skittent, farlig vannhull ved enden av Phandalins hovedgate. Der vanker Rødmerkene, og det er drevet av en gretten kvinnelig dverg ved navn Grista. Hvis karakterene velger å besøke stedet, sett i gang situasjonen "Rødmerkebøllene".

Borgermesterens hall

> Borgermesterens hall har solide steinvegger, skråtak av tre, og et klokketårn på baksiden. På en tavle ved siden av inngangsdøren er det et oppslag skrevet på vanlig språk. Der står det: "BELØNNING – orker nær Wyvern Tor! Henvend deg innenfor hvis du vil gjøre noe med orkene." Beskjeden er merket med byens segl og en uleselig signatur.

Phandalin har ikke noen fungerende styresmakt, men borgerne velger hvert år noen som kan tjene som borgermester. Denne fungerer som dommer i mindre uenigheter, og bokfører alt som må bokføres. Nå er borgermesteren en bankmann ved navn Harbin Wester, en tjukk, pompøs gammel tosk. Han er fullstendig kuet av Rødmerkene, og hevder at de "bare" er "et leiesoldatkompani, og virkelig ikke så problematiske."

Borgermesterens hall har et lite, men fungerende fengsel i kjelleren. Fengselet består av to celler, og Harbin har nøklene til celledørene.

Oppdrag: Problemet med orkene. Harbin ser etter noen som kan reise østover langs Tresvinveien, hvor reisende har rapportert om problemer med en bande av orker i nærheten av Wyvern Tor. Han tilbyr 100 gp til enhver gruppe som kan ta hånd om problemet. Hvis gruppen tar dette oppdraget, se "Wyvern Tor" (side 35).

Oppdrag: Finn Klippegapet borg. Etter å ha hvilt ut på Steinås vertshus, finner Sildar Hallvinter seg til rette i borgermesterens hall. Målet hans som agent for Herrens Allianse er å bringe lov og orden til Phandalin. Derfor vil han finne den tapte gruven i Bølgedrønngrotten og hjelpe Steinsøkerbrødrene med å sette i gang produksjon der igjen, fordi han tror det vil bringe velstand til byen, noe som igjen vil bidra til å gjøre området mer sivilisert.

Sildar oppfordrer også karakterene til å opprettholde presset på Klippegapgoblinene. Han tilbyr gruppen en belønning på 500 gp hvis de kan finne Klippegapet borg

og overvinne eller jage bort stammens høvding. Sildar foreslår at gruppen kan finne borgen ved å lete i området rundt Tresvinveien etter flere plyndrere (se "Situasjoner i villmarken" under "Tresvinveien" i kapittel 3).

Oppdrag: På sporet av Iarno. Etter å ha spurt ut flere av innbyggerne, finner Sildar ut at Iarno Albrek, som også er medlem av Herrens Allianse, forsvant mens han utforsket området rundt Tresendar herregård for omtrent to måneder siden, like etter at han hadde ankommet Phandalin. Sildar ber karakterene om å finne Iarno og komme tilbake med ham – eller det som er igjen av ham, hvis han er død. Sildar beskriver Iarno som "en kort, mørkhåret menneskelig magiker i trettiårene."

Sildar vet ikke at Iarno skapte Rødmerkene, innsatte seg selv som lederen deres, og tok tilnavnet Glasstav for å skjule identiteten sin. (Rødmerkene kaller ham det fordi han har en stav av glass.) Så snart han avdekker sannheten om Iarno, uttrykker Sildar et ønske om å få magikeren fanget og transportert til Neverwinter for å bli rettferdig dømt av en høyere autoritet. Uansett hva som skjer med Iarno, belønner Sildar gruppen med 200 gp for å nøytralisere trusselen fra Rødmerkene.

Bli med i Herrens Allianse

Hvis gruppen utraderer goblintrusselen fra Klippegapet borg eller avdekker Iarnos svik, nærmer Sildar Hallvinter seg enkelte medlemmer av gruppen på tomannshånd for å få dem til å bli med i Herrens Allianse. Han snakker med dem som viser handlekraft og et ønske om å opprettholde sivilisasjonens trygghet. Hvis en karakter går med på det, gir Sildar Hallvinter den karakteren tittelen Kappe.

Tresendar herregård

Det er mer en borg enn et hus: Tresendar herregård ligger i en åsside ved østenden av byen, inne blant skog og buskas. Den eldgamle herregården har ligget forlatt lenge, men kjellerne er gjort om til Rødmerkenes festning. Hvis karakterene undersøker dette stedet, finner de inngangen til Rødmerkenes skjulested.

Rødmerkebøllene

Omtrent en dag etter at eventyrerne ankommer Phandalin, blir en konfrontasjon med Rødmerkene uunngåelig. Dette kan skje på forskjellige måter:

- Etter å ha snakket med noen NPCer i byen, bestemmer karakterene seg for å konfrontere Rødmerkene ved kroen Den sovende kjempe.
- Karakterene bestemmer seg for å undersøke Tresendar Herregård. Hopp over denne situasjonen og gå rett til "Rødmerkenes skjulested".
- Hvis karakterene ikke viser noen interesse for Rødmerkene, oppsøker en gjeng med bøller dem og egger til kamp i gatene. Sett i gang denne situasjonen idet karakterene forlater et av stedene i byen.

Konfrontasjon

Hvis karakterene konfronterer Rødmerkene ved Den sovende kjempe, les:

> Den sovende kjempe er en falleferdig drikkebule på østsiden av byen. Fire menneskelige bøller sitter på tomme øltønner eller lener seg mot veggen på den overbygde verandaen. Alle går med skitne røde kapper, og sender gretne blikk mot dere når dere nærmer dere.
>
> En av bøllene spytter på bakken. "Skulle man ha sett," snerrer han. "Her er en hel flokk med små valper. Hva vil dere, valper? Komme her og bjeffe på oss?"

Hvis Rødmerkene konfronterer karakterene på gaten, les følgende:

> Idet dere går ut i gaten igjen, venter fire bevæpnede bøller på dere. Alle er mennesker som går med skitne røde kapper og har lagt hendene på våpnene mens de holder øye med dere.
>
> En av bøllene spytter på bakken. "Det er på tide å reise videre, fremmede. Lang over alt dere har, og stikk av."

Fortsett med fornærmelsene og eggingen så lenge du vil. Rødmerkene angriper etter en runde eller to hvis karakterene ikke gjør det. Ingen av sidene blir overrumplet, siden det er åpenbart at en kamp er i emning.

Gruppen består av fire **Rødmerkebøller**. Hvis tre av dem blir overvunnet, flykter den fjerde i retning av Tresendar herregård.

Utviklinger

Rødmerker som blir fanget eller besnæret av karakterene kan gi fra seg nyttig informasjon. (Se "Det rødmerkene vet" på side 20.) Borgermester Harbin Wester vil helst ikke holde på fanger fra Rødmerkene før han vet at hele gjengen er overvunnet, men det er enkelt for karakterene å overtale eller true ham til å låse inn fanger, i det minste for et par dager.

Hvis karakterene dreper bøllene, blir de fleste innbyggerne i byen takknemlige. Et unntak er borgermesteren, som frykter hevn fra Rødmerkene. Harbin straffer ikke karakterene, men advarer dem mot å lage bråk.

Tildeling av XP

Del 400 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner bøllene.

Trenger spillerne veiledning?

Etter situasjonen "Rødmerkebøllene" burde karakterene føle at det er på tide å hanskes med resten av gjengen. Hvis de ikke har det klart for seg at det neste trekket burde være å undersøke Rødmerkenes skjulested, kan en av NPCene de allerede har møtt i byen komme med dette forslaget direkte, og peke dem i retning av Tresendar herregård. Hvis spillerne vil følge andre ledetråder i området, er det greit å fortsette til del 3 av eventyret og la bøllene vente. Neste gang karakterene kommer tilbake til Phandalin, kan du gjøre det tydelig at Rødmerkene skaper enda større problemer, og at noe må gjøres med dem.

Rødmerkenes skjulested

Rødmerkenes base i Phandalin er et kjellerkompleks under Tresendar herregård. Før herregården forfalt, var kjellerne lagre for mat og vann i tilfelle gården kom under angrep, mens et gravkammer vegg i vegg var hvilested for de avdøde medlemmene av Tresendarfamilien. Senere har Rødmerkene utvidet kjellerne for å møte sine behov: De har lagt til slavebur, verksteder og brakker.

Hvis karakterene begynner letingen sin ved Tresendar herregård, kommer de inn i kjelleren i område 1. Hvis de i stedet følger Karpe Olderblad til den hemmelige tunnelen, kommer de inn i område 8.

Generelle trekk

Skjulestedet består av solide kjellerrom med steinheller på gulvene og vegger av slipte steinblokker. Vestenden av komplekset er lavere enn den østlige, og trapper fører nedover etter hvert som karakterene utforsker.

Tak. Passasjer og kammere er 3 meter høye, med mindre noe annet er oppgitt.

Dører. Alle dørene er laget av tre med håndtak, hengsler og innfelte låser av jern. De er ulåste med mindre noe annet er oppgitt i teksten. Iarno Albrek (område 12) og trollbjørnen Mosk (område 9) har begge en jernnøkkel som passer til alle dørene i komplekset.

Det er mulig å dirke opp låste dører med innbruddsverktøy og en test av Smidighet mot VG 10. En dør kan også brytes ned med en vellykket test av Styrke mot VG 20.

Hemmelige dører. En "S" på kartet over skjulestedet viser at det er en hemmelig dør der.

Hemmelige dører er laget av stein, og går i ett med veggene rundt. For å finne en hemmelig dør som er nærmere enn 3 meter uten å lete etter den, kreves en verdi av passiv Visdom (Sansning) på minst 15, mens en karakter som undersøker veggen kan finne døren med en test av Visdom (Sansning) mot VG 10. Hemmelige dører har hengsler av jern, og er ikke låst.

Lys. De fleste områdene er sterkt opplyst av oljelamper i holdere langs veggene, fylt opp etter behov med noen timers mellomrom.

Det Rødmerkene vet

Hvis karakterene besnærer eller lykkes i å forhøre noen av Rødmerkene, kan de få vite hvor skjulestedet under Tresendar herregård er, i tillegg til følgende nyttige informasjon:

- Lederen for Rødmerkene er en menneskelig magiker kjent som Glasstav, et navn han har fått fordi den magiske staven hans er laget av glass. (Kun Iarno Albrek og Den svarte edderkoppen kjenner til Glasstavs virkelige navn.) Glasstavs rom er på vestsiden av festningen (se område 11 og 12).
- En mystisk figur ved navn Den svarte edderkoppen har leid inn Rødmerkene for å skremme bort eventyrere og true lokalbefolkningen, av ukjente grunner. Den svarte edderkoppen har sendt trollbjørner som forsterkninger til Rødmerkene (se område 9).
- Den lavere delen av komplekset er bevoktet av et grufullt "øyemonster" (se område 8).
- Rødmerkene holder en håndfull fanger i et fangeområde "i nærheten av de gamle gravkamrene," bevoktet av skjeletter (se område 4 og 5).

1. Kjeller

Utforskning av herregården avslører at den er forlatt, men mange spor fører til en steintrapp like ved de tomme ruinene av et stort kjøkken. Ved bunnen av trappene står en ulåst dør, og bak den ligger en kjeller.

Når karakterene åpner døren, les det følgende:

> Døren åpner seg inn mot en halvannen meter bred avsats. 5 meter nedenfor ligger en stor kjeller. To trappeavsatser med steintrinn fører ned. Det er også en dør nedenfor trappene, mot nord. En stor sisterne av stein tar opp den vestre delen av rommet, hvor veggene er dekket av tønner og ølfat.

Dette rommet ser ut til å være et stort kjellerlager, av akkurat den typen man forventer å finne under en gammel herregård. Rødmerkene vil holde hovedkvarteret sitt skjult, så med unntak av tønnene fylt med ferske forsyninger er det ingenting i rommet som avslører at de er her.

Tønnene inneholder saltet svine- og oksekjøtt, mel, sukker, epler og øl. Det å flytte tønnene rundt for å lete ordentlig gjennom dem lager mye bråk, og tiltrekker oppmerksomheten til Rødmerkene i område 2.

Sisterne. Dette firkantede reservoaret er rent og fylt med kaldt ferskvann. Det er 3 meter dypt med en kant omtrent tre kvart meter høyere enn gulvet omkring (slik at bunnen på sisternen er litt over to meter under gulvnivå). Rør fra taket på den gamle herregården fyller sisternen med vann.

En vanntett sekk henger i et tau som er festet under vann langs sørveggen av sisternen, omtrent tre kvart meter under vannoverflaten, men kan bli oppdaget med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 15 eller automatisk av en karakter som leter gjennom sisternen med en pinne eller ved å hoppe ned i den. Sekken inneholder noen verdifulle gjenstander (se seksjonen "Skatter".)

Hemmelig dør. En hemmelig dør er plassert i det sørvestre hjørnet av rommet. Se seksjonen "Generelle trekk" for mer informasjon om hemmelige dører.

Utviklinger

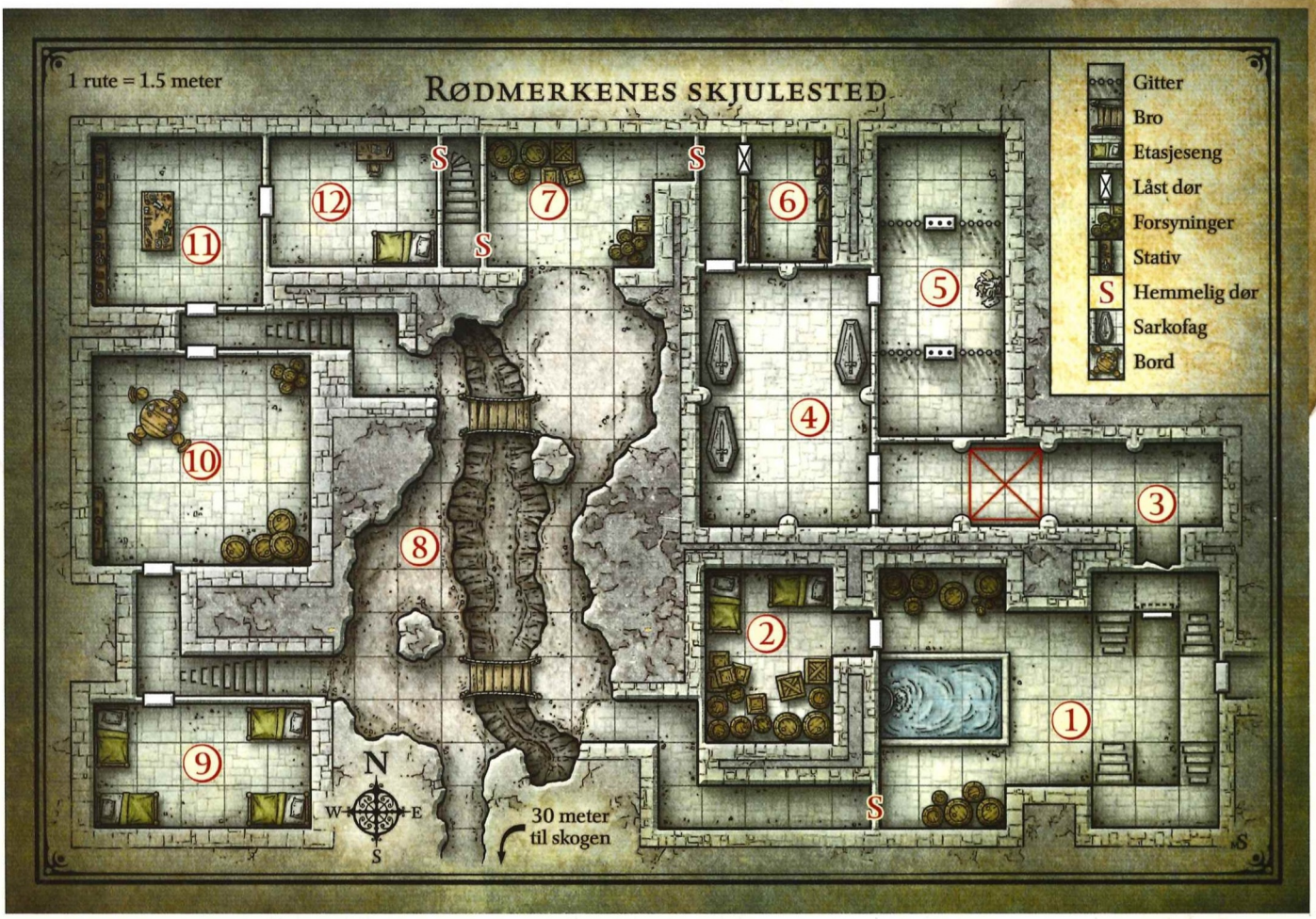
Det er ingen monstre eller skurker i dette området, men bøllene i område 2 blir oppmerksomme hvis karakterene lager mye bråk her. De smyger seg inn i rommet, og overrumpler karakterene hvis de ikke oppdager dem (se "Overrumpling" i regelboken). Hvis bøllene slåss i dette området og to av dem blir overvunnet, kan den siste bøllen avsløre den hemmelige døren ved å flykte i den retningen.

Skatter

Sekken gjemt i sisternen er vanntett, og inneholder en helbredelsesdrikk, en usynlighetsdrikk, 50 gs, og et rent sett med reisebekledning. Iarno har lagret dette her i tilfelle han må flykte.

2. Brakke

De fleste av Rødmerkenes medlemmer holder til i Phandalin. Denne brakken er et bra sted å ligge lavt etter å ha plyndret fra lokale gruvearbeidere og pelshandlere.



Dette ser ut til å være et lagerrom som er blitt brukt som bosted. To doble etasjesenger står ved veggen i nærheten av døren, mens tønner og kasser fyller den sørlige halvdelen av rommet.

Tre **Rødmerkebøller** hviler i dette rommet. Hvis de hører en god del bråk fra område 1 (inkludert høylydt snakking eller tønner som blir rullet omkring), forbereder de seg på kamp og prøver å overrumple inntrengere.

Tønnene her inneholder omtrent samme forsyninger som de i område 1.

Skatter

Alle de tre Rødmerkene har tasker i beltet som inneholder skatter. Den første har 16 sp og 7 gp, den andre 12 sp og 5 gp, og den tredje 15 ep og to granatsteiner (10 gp hver). I tillegg henger tre skitne røde kapper fra sengene.

Tildeling av XP

Del 300 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner bøllene.

3. Gang med felle

Dette området var en del av herregårdens opprinnelige kjeller. Rødmerkene har gravd ut jorden under steingulvet og laget en felle: en fallgrop.

Et tykt støvlag dekker steinhellene i denne dystre gangen. Veggene er dekorert med falske søyler hver tredje meter, og de doble dørene i vestenden av gangen er kledd med kobberplater, irrgrønne av alder. Dørene er utsmykket med et utskjært relieff som forestiller en sørgende engel.

Fallgropen i midten av gangen er gjemt under et falskt gulv som består av løse steinheller lagt over stokker. 45 kg eller mer får hellene og stokkene til å kollapse. En karakter som leter etter feller i gangen kan få øye på den tildekkede gropen med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 15. En vellykket test avslører også smale avsatser på nord- og sørsiden av gropen. En skapning som prøver å smyge seg rundt gropen på disse avsatsene må lykkes i en test av Smidighet (Akrobatikk) mot VG 10.

En skapning som utløser fellen eller mislykkes i testen av Smidighet for å gå rundt kanten av gropen, må gjøre et redningskast for Smidighet mot VG 15 for å gripe tak i kanten. Hvis kastet mislykkes, faller skapningen 6 meter ned til jordgulvet, tar 2t6 stump skade, og lander liggende.

Tildeling av XP

Del 100 XP likt mellom karakterene hvis gruppen unngår og/eller overlever fallgropen.

4. Tresendar gravkammer

Den for lengst svunne Tresendarfamiliens overhoder ble tidligere stedt til hvile i dette gravkammeret.

Tre store sarkofager av stein står i dette støvete gravkammeret, og lent opp mot hver sarkofag er et menneskelig skjelett kledd i biter av rustne brynjer. Falske søyler står langs veggen, skjært til i form av eiketrær med utstrakte greiner. De doble dørene i det sørøstre hjørnet er kledd med anløpte kobberplater.

De tre **skjelettene** er animerte, og angriper enhver skapning som kommer innenfor 3 meter fra døren mot område 5 eller døren mot område 6, med mindre den skapningen går med Rødmerkenes røde kappe eller uttaler passordet "Illefarn" (navnet på en eldgammel alvisk nasjon som en gang omfattet store deler av Sverdkysten).

Steinlokket på hver sarkofag er skjært til for å ligne den som er gravlagt der. Det er to menn og en kvinne, og alle er av adelig utseende. Hvis sarkofagene blir åpnet, inneholder de for det meste smuldrende bein og biter av klær, men se avsnittet "Skatter".

Utviklinger

Slåssing i dette rommet varsler Rødmerkene i område 5 om at det er trøbbel i gjære.

Skatter

Blant beina i hver sarkofag er en signetring av platinum (50 gp).

Tildeling av XP

Del 150 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner skjelettene.

5. Slavebur

De siste to månedene har Rødmerkene fanget reisende i området, og holder dem fanget i disse burene frem til de kan selge dem som slaver.

Dette lange rommet er delt inn i tre områder, med jernstenger som blokkerer mot nord og sør. Skittent høy dekker gulvet i cellene, og de hengslede dørene er sikret med kjettinger og hengelåser. Et par ille tilredte menneskekvinner blir holdt fanget i cellen mot sør, og en menneskegutt er låst inne i nord. Alle er kledd i enkle grå kjortler og har jernkrager festet rundt halsen.

En haug med klær er slengt skjødesløst opp mot veggen lengst borte.

To **Rødmerkebøller** i røde kapper står vakt her, men de bruker mesteparten av tiden sin til å terge de ulykkelige fangene (se seksjonen "Fanger"). Hvis de hører kamp i område 5, stiller de seg opp langs veggen i nærheten av døren for å overrumple inntrengere. Fangene tør ikke å komme med advarsler eller rope på hjelp.

Haugen med klær tilhører de ulike fangene som har holdt til her de siste to månedene – minst tolv, etter størrelsen på haugen å dømme.

Celledører. Celledørene har enkle låser som krever innbruddsverktøy og en test av Smidighet mot VG 10 for å dirke opp. Dørene kan også tvinges opp med rå styrke. Det krever en vellykket test av Styrke mot VG 22.

Fanger

De tre menneskelige **borgerne** som er fanget her er Mirna Dendrar og de to tenåringsbarna hennes, tretten år gamle Nars og atten år gamle Nilsa. For et par dager siden myrdet Rødmerkene Mirnas ektemann, Thel, fordi han trosset dem. (Karakterene kan finne liket hans i område 8.) Samme natt kom gjengen tilbake og bortførte familien fra hjemmet deres i Phandalin. Gjengen har planer om å selge familien som slaver.

Dendrarfamilien er takknemlig overfor karakterene for å redde dem, men de kan ikke gi særlig mye informasjon om Rødmerkenes skjulested. De vet bare at sjefen er en magiker (selv om de ikke har møtt ham og ikke vet navnet hans), og at han har "høye, pelskledde monstre med store ører" (trollbjørner) som arbeider for ham.

Sideoppdrag: Mirnas arvegods. Selv om familien hennes ikke har noe å tilby som belønning, forteller Mirna karakterene at hun kanskje vet hvor det er gjemt verdifullt arvegods. Da hun var liten jente, flyktet hun og familien hennes fra Tordentre etter at vandøde inntok stedet. Familien hennes drev en urte- og alkymibutikk, og der inne var det gjemt en eske som inneholdt et smaragdsmykke under en bestemt langringshylle. Hun turte aldri å dra tilbake for å hende det. Butikken lå i den sørøstre delen av Tordentre. Hvis karakterene bestemmer seg for å utforske ruinene av Tordentre, se del 3 av eventyret.

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner bøllene. Del 100 XP likt mellom dem hvis Dendrarfamilien kommer seg levende tilbake til byen.

6. Rustkammer

Døren i dette rommet er låst fra utsiden. På veggen rett overfor den låste døren er en hemmelig dør som fører til område 7. For mer informasjon om låste dører og hemmelige dører, se seksjonen "Generelle trekk" (side 20).

Våpenstativer dekker veggene i dette rommet, og er fylt med spyd, sverd, armbrøster, og bolter. Et dusin skitne røde kapper henger fra kroker ved døren.

Rødmerkene har ambisiøse planer om å rekruttere flere i nærmeste fremtid, så de har lagret våpen og rustninger.

Våpenstativene inneholder tolv spyd, seks kortsverd, fire langsverd, seks lette armbrøster, og åtte koggere med tyve armbrøstbolter i hver.

7. Lager og arbeidsrom

Dette rommet bruker Rødmerkene til å telle opp byttet sitt og enten sende det ut gjennom grotten mot sør eller pakke det for lagring i festningen.

Dette området er nordenden av en stor naturlig grotte, men den er utstyrt med slipte steinvegger og gulv av steinheller. Flere tønner står lagret opp mot veggene her, sammen med en del tomme kasser, høy til pakking, hammere, brekkjern og spikre.

Grotten fortsetter et stykke mot sør. Dere kan se flere passasjer som åpner seg fra den store grotten, og noe som ser ut som en dyp grop eller avgrunn i gulvet.

I dette rommet er det to hemmelige dører: en som fører til område 6, og en til område 12. Se seksjonen "Generelle trekk" (side 20) for mer informasjon om hemmelige dører.

Skatter

Mesteparten av forsyningene og godset her er ikke verdifullt, men blant dem ligger det tretti beverskinn (2 gp hver). De ble stjålet fra en karavane på Tresvinveien for et par dager siden.

8. Avgrunn

Karakterene kan komme hit via en av tre ruter: Tunnelen fra område 1, lagringsrommet ved område 7, eller den grovhogde passasjen mot sør, som fortsetter omtrent tretti meter utenfor kartet og munner ut i en tunnelåpning i skogen sør for Tresendar herregård. Passasjen gir en ypperlig mulighet til å smugle folk eller gods inn og ut av Phandalin uten å bli sett, og derfor er den perfekt for en gjeng med slavehandlere og tyver.

En kald bris fyller denne store naturlige grotten, og bærer med seg en svak lukt av råttent kjøtt. En avgrunn deler grotten, og på hver side står det to grove steinsøyler som støtter det seks meter høye taket. To buede trebroer krysser avgrunnen.

Denne grottens vokter er en **nothic** – et åndsforstyrret underjordisk monster som sulter etter kjøtt. Skapningen, lokket dit av en svak magisk effekt som strømmer fra avgrunnen, bebodde stedet da Rødmerkene flyttet inn. Iarno greide å inngå en avtale med monsteret, og overtalte det til å hjelpe med å bevokte festningen i bytte mot skatter og nå og da litt ferskt kjøtt. Men nothicen er ikke til å stole på.

Nothicen lurer rundt vestsiden av de to broene. Hvis den legger merke til inntrengere i grotten, gjemmer den seg bak en av de store steinsøylene og holder øye med dem mens den prøver å bruke evnen Sær Innsikt (se skapningens monsterblokk) for å avsløre karakterenes hemmeligheter.

Nothicen kommuniserer ved hjelp av telepati. Hvis den blir oppdaget, foretrekker den å forhandle, og har ingen problemer med å svike Rødmerkene for den rette belønningen, som løfter om mat. Når du rollespiller nothicen, kan du vurdere å snakke hviskende og legge til sprø kakling og litt vrøvl innimellom. Du bør også passe på å nevne at skapningen ikke faktisk snakker, men at den heller fyller karakterenes hoder med grufull mumling og krav om mat. Nothicen vet alt Rødmerkene vet. Se "Det rødmerkene vet" på side 20.

Broer. Disse broene er laget av treplanker og har ikke rekkverk. Den sørlige broen er rigget for å kollapse hvis en skapning som veier mer enn 22 kg går over den. En karakter som står ved broen kan med en test av Intelligens (Undersøkelse) mot VG 15 se at konstruksjonen har mangler. Enhver skapning kan bruke en handling for å løsne på en ende av broen og la den fare ned i avgrunnen.

Avgrunn. Denne fjellsprekken har bratte sider, er mellom 1.5 og 3 meter bred, og 6 meter dyp. Det er lett å klatre opp de ujevne veggene, og det krever ikke en egenskapstest. En skapning som faller ned i avgrunnen tar 2t6 stump skade og lander liggende i en haug med søppel som er vanskelig terreng (se "Vanskelig terreng" i regelboken).

Bunnen av avgrunnen føles unaturlig kald. Hvis den blir sett på med formelen *avsløre magi*, avgir området en svak nekromantisk aura. Magien gjør at alt organisk materiale i avgrunnen blir gammelt og råtner halvparten så raskt som vanlig.

På bunnen, blant knuste og avgnagde knokler, ligger den halvspiste kroppen til Thel Dendrar, treskjæreren fra Phandalin som ble myrdet av Rødmerkene. Røverne etterlot liket hans her som mat for nothicen.

Skatter

Nothicen har forrådet sitt av skatter i en medtatt kiste gjemt i et hull ved bunnen av avgrunnen, under den nordlige broen. Kisten kan ikke ses fra kanten av avgrunnen, men den er åpenbar for alle karakterer som

Nothic

klatrer ned i sprekken. Kisten inneholder 160 sp, 120 gp, fem malakittsteiner (15 gp hver), to *helbredelsesdrikker*, og en *bokrull med spådom*.

Kisten inneholder også et *+1 langsverd* i en sølvforsiret slire. Sverdet har innskriften "Krumklo", og hjaltet er tilvirket i form av en rovfugl med spredte vinger. Det tilhørte en gang en stor ridder ved navn Aldith Tresendar, kjent som Svarthauken. En karakter som lykkes i en test av Intelligens (Historie) mot VG 15 kjenner igjen sverdet og husker informasjonen om det.

Aldith døde mens han slåss mot orkene som angrep via de skjulte grottene under herregården hans. Krumklo gikk tapt her helt til nothicen fant det.

Tildeling av XP

Del 450 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner nothicen eller forhandler en avtale med den.

9. Vaktbrakker

En karakter som lytter ved døren med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 10 hører flere barske stemmer som gir ydmykende ordre på goblinmål. Eksempler er "slikk gulvet!" og "rull rundt som en hund!" Trollbjørnene her bøller med goblinslaven sin.

> Disse brakkene inneholder fire enkelt bygde etasjesenger av tre, med hauger av tepper og skitne tallerkener slengt omkring. En sterk lukt av uvaskede kropper og råttent kjøtt fyller luften. Tre høye, pelskledde humanoider sitter henslengt midt i rotet og bjeffer ordre til en trist liten goblin som ydmyker seg for å underholde dem. Goblinen besvimer når den ser dere.

Tre **trollbjørner** og en **goblin** er her. Golbinen, Synk, faller bevisstløs når han ser gruppen, men en annen skapning kan bruke en handling på å vekke ham. Ellers forblir Synk bevisstløs i 1t10 minutter.

Trollbjørnene arbeider for Den svarte edderkoppen, og ble sendt hit for å hjelpe Iarno med å holde Rødmerkene og innbyggerne i Phandalin i sjakk. Lederen deres heter Mosk. Han går med en juvelbesatt øyelapp, selv om han kan se på begge øynene. Han går med øyelappen fordi han synes det er stilig.

Trollbjørnene unngår de menneskelige medlemmene av Rødmerkene. Hvis karakterene går med røde kapper de har funnet et annet sted, antar trollbjørnene at de tjener Iarno. Smarte karakterer kan kanskje til og med overtale trollbjørnene til å hjelpe med å håndtere "forrædere" eller "bedragere" andre steder i kjelleren. Hvis du ikke mener at spillerne rollespiller lureriet på en overbevisende måte, kan du få karakteren som snakker mest til å teste Karisma (Bedrag) mot VG 15 for å overtale trollbjørnene til å gjøre det gruppen vil.

Å rollespille Synk

Goblinen Synk utgjør ingen trussel for gruppen. Han er kuet av trollbjørnene, og følger ordrene deres helt til det dukker opp noen som er sterkere.

Hvis han gjenvinner bevisstheten under kampen, gjemmer Synk seg og unngår slåssingen. Han er en så stor feiging at hvis han blir beordret til å slåss, gjør han det med ulempe (som forklart i regelboken).

Synk kjenner til hvordan Rødmerkenes skjulested ser ut, i tillegg til plasseringen av hemmelige dører og feller. Selv kommer han ikke på å fortelle noe av dette, men hvis han blir spurt, avslører han alt han kan huske i et forsøk på å være nyttig for gruppen. Enkelte av detaljene kan være forvirrende eller unøyaktige. Han er tross alt en goblin.

Hvis trollbjørnene blir tatt hånd om, prøver Synk å innynde seg hos gruppen. Han husker ikke veien til Klippegapet borg, men han vet at det ligger mot nord, i skogen. Han vet også at Klippegapgoblinene patruljerer rundt Phandalin, og han foreslår at karakterene kanskje kan overfalle en patrulje for å få informasjon om borgen.

Karakterer kan tenkes å ville ha med seg Synk en stund. Se "NPC-gruppemedlemmer" (side 11) for råd om hvordan du kan styre Synk som medlem av gruppen.

Utviklinger

Trollbjørnene er de eneste i Rødmerkenes skjulested som vet hvor Bølgedrønngrotten ligger. De er ikke villige til å dele denne informasjonen, siden de er mer redde for Den svarte edderkoppen enn for karakterene.

Trollbjørnene vet også hvor Klippegapet borg ligger, men igjen deler de ikke uten videre denne informasjonen. En karakter som avhører en fanget trollbjørn kan presse ut informasjonen med en vellykket test av Karisma (Trussel) mot VG 15.

Skatter

Mosk har en taske i beltet som inneholder 33 sp, og går med en øyelapp laget av svart lær med påsydde halvedle steiner (50 gp). Han har også en nøkkel av jern som passer til alle dørene i Rødmerkenes skjulested.

Tildeling av XP

Del 600 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner trollbjørnene.

10. Oppholdsrom

Dette området tjener som hovedkvarter og møterom for Rødmerkene. Når det ikke er offisielle møter her, fungerer det som oppholdsrom hvor festningens vakter kan slappe av.

En karakter som lytter ved døren med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 10 hører at skurkene innenfor spiller et terningspill. Dette skaper en mystisk klaprelyd, etterfulgt av rop og stønn og en brå kakofoni av stemmer idet veddemål blir avgjort. Hvis karakterene buser inn i rommet, overrumpler de automatisk de som er der.

> Flere slitte bord og stoler er spredt rundt i dette store rommet. Trebenker er trukket opp mot vegger som er dekorert med røde og brune draperier, og flere ølfat er satt frem.
>
> Fire kraftig utseende menneskelige krigere med røde kapper er samlet rundt et av bordene. En stabel med mynter og smykker er stablet på bordplaten mellom dem.

Fire **Rødmerkebøller** drikker og kaster terning idet karakterene kommer inn. Spillet er ikke langt unna å bli uvennskapelig, som det ofte blir. Terningene er jukset med, og føllen som eier dem vinner, så klart. Alle fire har drukket mye, og de er forgiftet (se tillegget i regelboken for virkningene av å være forgiftet).

Rødmerkene ser med en gang at karakterer med røde kapper er inntrengere. Likevel kan karakterene overbevise dem om at de er "nye rekrutter", særlig hvis de tilbyr seg å bli med i spillet. Hvis du ikke synes spillerne rollespiller bedrageriet overbevisende, kan du få karakteren som snakker mest til å teste Karisma (Bedrag) mot VG 10 for å lure Rødmerkene.

Skatter

All rikdommen i rommet ligger på bordet, og er blitt brukt til å vedde med. (En ypperlig måte å distrahere fiendene på, er å velte bordet eller blande sammen alt byttet deres.) Den totale mengden er 75 kp, 55 sp, 15 gp og et par øreringer av gull med bittesmå rubiner (30 gp).

Tildeling av XP

Del 400 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner Rødmerkene i dette rommet.

11. Magikerens verksted

Svake lyder av bobling og drypping kan høres gjennom begge dørene i dette rommet med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 15.

> Dette rommet ser ut til å være en magikers verksted. En rotte piler over gulvet, og søker tilflukt under et stort arbeidsbord hvor det er satt opp reagensrør, destillasjonsapparater, glassviklinger og andre alkymistiske apparater, som alle står og trekker og bobler. Bokhyllene i rommet er fulle av bokruller og underlige bøker.

Iarno har satt familiæren sin, en rotte, til å holde utkikk etter inntrengere. Rotten deler et telepatisk bånd med herren sin, og den sender et kort varsel til Iarno så snart den merker inntrengere. Rotten beveger seg med en fart på 6 meter og har RG 10, 1 HP, og ingen virkningsfulle angrep. Hvis rotten blir drept, forsvinner den.

Hvis karakterene lar rotten være i fred, følger den etter dem, som om den er nysgjerrig eller sulten. Den kan til og med late som den blir glad i en karakter som mater den, men den forblir fullstendig lojal overfor Iarno.

Bøker og notater. Iarno prøver å mestre kunsten å brygge trylledrikker og blande alkymistiske miksturer. Bøkene og notatene som er strødd rundt i rommet er grunnleggende tekster om alkymi. Enhver karakter som har trening i Arkana kan se at Iarnos apparater ser ut til å være satt opp for å brygge *usynlighetsdrikker* – ikke at han så langt har lykkes.

Blant bøkene er et bind skrevet på dvergespråk. Det er dagboken til en eventyrer ved navn Urmon, og beskriver historien bak Phandelvers tapte gruve og Formelsmien. (Del informasjonen fra de to første avsnittene i seksjonen "Bakgrunn" hvis du ikke har gjort det allerede.) I tillegg har Urmon notert at en magisk stridsklubbe som heter *Lysbringer* ble bestilt av prester som tjente Latander, daggryets gud, fra magikerne som arbeidet med gnomene og dvergene fra Phandelverpakten. Stridsklubben gikk tapt da Bølgedrønngrotten og gruven dens ble glemt. (Karakterer kan kanskje finne stridsklubben i del 4, "Bølgedrønngrotten".)

Utviklinger

Siden Iarno og familiæren hans, rotten, deler et telepatisk bånd, vet magikeren (i område 12) at karakterene er på vei, og har tid til å forberede seg på dem.

Skatter

De fleste materialene i dette rommet er verdiløse, men tre små flasker inneholder sjeldne ingredienser: kvikksølv, dragegalle, og pulverisert belladonna. Disse er verdt 25 gp hver hos en apoteker eller alkymist.

12. Glasstavs rom

Hvis karakterene kommer til dette rommet via den hemmelige passasjen fra område 7, kan de overrumple Rødmerkenes leder – Iarno "Glasstav" Albrek. Ellers advarer familiæren hans ham om alle som nærmer seg fra område 11, og han flykter før karakterene ankommer.

> Veggene i dette soverommet er dekket med røde veggtepper. Innredningen inkluderer et lite skrivebord med tilhørende stol, en seng som virker behagelig, og en trekiste ved fotenden av sengen.

Hvis Iarno blir overrumplet, legg til det følgende avsnittet:

> Ved bordet sitter en kort, skjeggete mann i kjortel bøyd over en bok. Han har på seg en staselig hermelinkappe. En vakker glasstav står lent mot stolen hans, nær nok til at han enkelt kan nå den.

Hvis rotten i område 11 advarer om at det er trøbbel i gjære, tar Iarno, den **onde magikeren**, staven sin, en *forsvarsstav* (se tillegg A), og bokrullene i kisten (se "Skatter"), og flykter via den hemmelige døren i det nordøstre hjørnet av rommet. I hastverket glemmer Iarno igjen et brev fra Den svarte edderkoppen (se seksjonen "Utviklinger"), og passer ikke på at den hemmelige døren er helt lukket. Karakterer får fortrinn i egenskapstester for å finne den delvis åpne hemmelige døren (se "Fortrinn og ulempe" i regelboken). For mer informasjon om hemmelige dører, se "Generelle trekk" (side 20).

Hvis han kommer seg unna, flykter Iarno til område 1 (gjennom område 7 og 8), og tar sekken som er gjemt i sisternen der. Hvis nothicen fremdeles er i live i område 8, beordrer Iarno den til å overfalle forfølgere. Hvis karakterene tar ham igjen, drikker Iarno *usynlighetsdrikken* fra sekken og flykter fra skjulestedet. Hvis du vil, kan du velge å la ham dukke opp igjen senere i eventyret.

Å rollespille Iarno

Iarno, tidligere medlem av Herrens Allianse, grep muligheten i Phandalin til å fylle sine egne lommer. Opprinnelig hadde han fått i oppdrag å etablere et vaktkorps, men magikeren samlet i stedet sammen en

gruppe kriminelle og lokale bøller for å sikre sin egen posisjon i byen.

Iarno kjente til Den svarte edderkoppen gjennom kontaktene sine i Herrens Allianse, og forhandlet frem et møte. Drowen lovet å dele hemmelighetene og skattene fra Formelsmien med ham i bytte mot hjelp og lojalitet.

Iarno ter seg som en adelig. Han addresserer bøllene sine med "mine gode herrer", og kaller tvilsomme handlinger som bortføring eller mordbrann "den litt ubehagelige saken" eller "de små uheldige hendelsene". Karakterene er "gjester", og han er lei seg for at han ikke kan tilby god nok oppvartning under oppholdet deres. Under sitt fornemme ytre er Iarno like bøllete og arrogant som alle de andre Rødmerkene.

Hvis han havner i fare, bruker Iarno *forsvarsstaven* sin til å kaste *magisk rustning* på seg selv. Så kaster han formler mot fiender han kan se. Iarnos monsterblokk har en liste over formlene han har forberedt. For beskrivelser av formlene og effektene deres, se regelboken. Iarno bruker stavens *skjold*-kraft for mer beskyttelse.

Hvis han blir redusert til 8 eller færre HP og ikke har noen fluktmuligheter, overgir Iarno seg. Han setter livet sitt over alt annet, og er en mønsterfange, siden han håper på at Den svarte edderkoppen på en eller annen måte får vite om vanskelighetene han er i og "arrangerer en utlevering".

Hvis han blir avhørt mens han er holdt fanget, oppgir Iarno følgende (sanne) informasjon:

- "Den svarte edderkoppen" er en Drow (mørk alv).
- "Den svarte edderkoppen" sendte tre trollbjørner for å hjelpe Iarno med å holde befolkningen under kontroll, men Rødmerkene har greid seg uten dem. Trollbjørnene kan veien til Bølgedrønngrotten, men det kan ikke Iarno.
- "Den svarte edderkoppen" leter gjennom Bølgedrønngrotten etter Formelsmien. Dvergene og gnomene fra Phandelver-pakten brukte den magiske smien til å skape mektige magiske gjenstander.
- Ingen andre medlemmer av Herrens Allianse kjenner til Iarnos forræderi.

Utviklinger

Forskjellige papirer og notater er pent stablet på skrivebordet. De består for det meste av Iarnos skrevne bestillinger av materialer til verkstedet hans, rettet til apotekere og alkymister i nærliggende bosetninger. Karakterene finner også et brev signert med Den svarte edderkoppens symbol.

> Ærede Albrek,
>
> Spionene mine i Neverwinter har meldt om at fremmede snart vil ankomme Phandalin. Det kan hende de arbeider for dvergene. Fang dem hvis du kan, drep dem hvis du må, men ikke la dem forstyrre planene våre. Se til at alle dvergiske kart de måtte ha med seg blir overlevert meg snarest. Jeg stoler på deg, Iarno. Ikke svikt meg.

Hvis Iarno blir tatt til fange, ordner Sildar Hallvinter det slik at magikeren blir fengslet i borgermesterens hall frem til han trygt kan transporteres tilbake til Neverwinter. Om Iarno blir tiltalt for forbrytelsene sine eller ikke, er utenfor dette eventyrets rekkevidde. Den svarte edderkoppen er for opptatt til å blande seg i magikerens skjebne.

Skatter

Ved foten av Iarnos seng står en solid, ulåst trekiste med det beste fra Rødmerkenes plyndring de siste to månedene. Den inneholder 180 sp, 130 gp, og en silkepose med fem karneoler (10 gp hver), to peridoter (5 gp hver), og en perle (100 gp). Den inneholder også to magiske gjenstander som Iarno tok med seg fra Neverwinter: en *bokrull med besnær person* og en *bokrull med ildkule*.

Iarno har også en *forsvarsstav* (se tillegg A).

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen slår Iarno Albrek. Gang XP-verdien med to hvis de fanger Albrek og fører ham til Sildar Hallvinter i Phandalin.

Hva nå?

Det neste stadiet i eventyret fortsetter i del 3, "Edderkoppnett", hvor karakterene tar for seg en rekke korte eventyr som fører fortellingen videre. I løpet av del 2 er det sannsynlig at karakterene når level 3, så pass på at spillerne holder et øye med XP-ene sine.

Del 3: Edderkoppnett

I denne delen av eventyret følger karakterene opp ledetråder og undersøkelser de allerede har begynt på. Det er ikke mye mer de kan finne ut i Phandalin, så de må reise ut i skogene og åsene som omgir byen for å avdekke de store linjene i fortellingen de er viklet inn i. Karakterene er ikke nødt til å besøke alle stedene som er beskrevet i denne delen.

Avhengig av hvilke NPCer karakterene møter, og hvilke oppdrag og spor de har tatt med seg, kan de kjenne til noe eller alt av det følgende:

- Søster Garaele vil at karakterene skal finne skrømtet Agatha i ruinene av byen Conyberry og spørre henne om Buegods formelbok.
- Daran Edermath vil at karakterene skal finne ut hvem som lusker rundt ruinene ved Gamle Uglebrønn.
- Qelline Olderblad har foreslått at karakterene kan dra til ruinene av byen Tordentre og forhøre seg med druiden Reidoth, som kanskje vet hvor Klippegapet borg, Bølgedrønngrotten, eller begge er.
- Borgermester Harbin Wester vil at karakterene skal finne ut hvor orkene har slått leir i nærheten av Wyvern Tor, og jage dem bort fra området.
- Sildar Hallvinter vil at karakterene skal finne Klippegapet borg, lete etter Gundren Steinsøker, redde dvergen, og finne kartet hans.

Hvert av disse mulige oppdragene har sin egen seksjon i denne delen av eventyret. Karakterene kan bli i Phandalin lenge nok til å hvile og kjøpe forsyninger. Når de er ferdige, få dem til å velge en plottlinje som de vil undersøke nærmere og legge i vei i riktig retning.

Tresvinveien

Phandalin ligger i en del av Norden kjent som "Tresvinveien", "Tresvingrensen" eller ""Haregapet". Dette strekket med åssider og vidstrakte marker med spredte trær brer seg ut mellom Sverdfjellene i sør og Neverwinterskogen i nord. Området har fått navnet sitt fra en gammel kjerrevei som går fra den fjerne byen Tresvin mot øst. Den snor seg vestover omtrent 160 kilometer, gjennom den forlatte byen Conyberry, før den passerer nordsiden av Phandalin på vei til Høyveien langs kysten.

Beskriv gruppens lengre reiser så levende som du vil, men hold historien gående. "Dere går flere mil uten å møte på noe av interesse" er mye mindre stemningsfullt og minneverdig enn "et lett regn fukter de vidstrakte markene mens dere reiser nordover. Midt på dagen tar dere en pause under et enslig tre. Der finner banditten en liten stein som ser ut som et glisende ansikt, men ellers ser dere ikke noe utenom det vanlige."

Bruk av regionkartet

I denne delen av eventyret kommer karakterene ofte til å marsjere over land fra det ene relevante punktet til det neste. Som du kan se på det regionale kartet på side 5, er enkelte av disse områdene så mye som 70 eller 80 kilometer fra hverandre, og det kan ta flere dagsmarsjer å komme til det neste eventyrstedet.

Reisetid. Anta at gruppen reiser 36 kilometer i løpet av ti timer per dag. Karakterene må hvile i åtte timer hver dag, og de resterende seks timene går med til å sette opp og pakke sammen leiren, forberede måltider, og litt innsamling av mat og jakt etter hva forholdene tillater.

Situasjoner i villmarken

Be spillerne om å oppgi marsjrekkefølgen, slik at du vet hvilke karakterer som går først og hvem som kommer til slutt. Når gruppen slår leir, spør hvilke karakterer som står vakt. Denne informasjonen er viktig hvis gruppen støter på noe farlig.

Tresvinveien er ikke trygg. Mens eventyrerne reiser gjennom området, kan de snuble over sultne beist, grådige røvere, eller brutale monstre. En gang per dag og en gang per natt gjør du en test ved å kaste t20 for å avgjøre hva eventyrerne møter. En situasjon finner sted hvis du kaster 17–20. Kast da en t12 og sammenlign resultatet med tabellen for situasjoner i villmarken for å finne ut hva gruppen støter på.

Når en slik situasjon finner sted, får eventyrerne XP hvis de overvinner monstrene. Hver skapnings monsterblokk har XP-verdien for et monster av den typen. Gang den verdien med antallet skapninger gruppen har møtt, og del resultatet likt mellom karakterene.

Situasjoner i villmarken

Kast dag	Kast natt	Resultat
1–2	1–3	Stirger (1t8 + 2)
—	4	Ghouler (1t4 + 1)
3–4	—	Ogur (1)
5–6	5	Gobliner (1t6 + 3)
7–8	6	Hobgobliner (1t4 + 2)
9–10	7–8	Orker (1t4 + 2)
11	9–10	Ulver (1t4 + 2)
12	11–12	Uglebjørn (1)

Stirger. Disse flyvende rovdyrene suger blod fra ofrene sine, og blir trukket mot lyset fra leirbål om natten.

Ghouler. Disse vandøde menneskene sulter etter levende kjøtt.

Ogur. Oguren er ute etter et lett bytte. Den er for dum til å flykte etter at kampen har begynt.

Gobliner. Goblinene vet hvor Klippegapet borg ligger, og kan gi retningsanvisninger hvis de blir fanget og truet. Hver av dem har en taske med 1t10 kp.

Hobgobliner. Denne gruppen med hobgobliner leter aktivt etter eventyrerne i håp om å få en dusør. De vet hvor Klippegapet borg ligger, men sier det ikke, med mindre de blir besnæret. En av dem har med seg en enkel skisse av et av gruppemedlemmene, med "25 gullstykker for denne" og et symbol som forestiller en svart edderkopp nedenfor.

Orker. Disse speiderne er en del av banden som for øyeblikket holder til ved Wyvern Tor. Mens de streifer omkring, ser de etter reisende de kan overfalle eller gårder de kan brenne.

Uglebjørn. Dette sultne rovdyret har fått ferten av karakterene, og følger dem uopphørlig.

Conyberry og Agathas reir

Byen Conyberry ble plyndret av barbarer for mange år siden, og ligger nå i ruiner. Tresvinveien fører gjennom den forlatte byen, som gir et enkelt landemerke for å finne reiret til skrømtet Agatha. Fra ruinene av Conyberry fører en gammel kjerrevei nordvestover, inn i Neverwinter-skogen. Agathas reir ligger tre kilometer utenfor byen.

> Skogen blir mørk og stilner etter som kjerreveien svinger dypere inn mellom trærne. Tunge slyngplanter og tykke lag med mose er drapert over greinene, og luften er merkbart kjøligere enn den var i ruinene av landsbyen. Idet dere kommer rundt en sving, ser dere en skjerm laget av de vridde greinene av trær som står tett sammen, vevd til et kuppelaktig ly i skyggene. En lav døråpning fører inn.

Hvis karakterene er forsiktige og husker hva de kom hit for å gjøre, vil de kunne snakke med skrømtet. Når karakterene går inn i lyet, les det følgende:

> Et slags hjem ligger i ly innenfor kuppelen av vevde greiner. Det er enkelt møblert med kister, hyller, et bord, og en sofa – alt sammen gammelt og laget av alver.

Agatha merker at karakterene er der, og manifesterer seg like etter at de kommer inn i hjemmet hennes.

> Luften blir kald, og en kraftig følelse av frykt griper dere. Et kaldt, blekt lys flakker i luften, og tar snart form av en kvinnelig alv med hår og gevanter som bølger i den spektrale vinden. Hun var nok vakker en gang, men et hatefullt uttrykk forvrir trekkene hennes. "Tåpelige dødelige," snerrer hun, "Hva vil dere her? Vet dere ikke at døden venter her?"

Hvis karakterene er frekke, respektløse eller truende, skuler Agatha på dem og forsvinner. Hun går ikke til angrep, og vender ikke tilbake hvis hun blir ropt på.

Avtale med Agatha

Hvis karakterene utviser respekt og er høflige, kan de overtale Agatha til å hjelpe dem gjennom en vellykket test av Karisma (Overtalelse) mot VG 15. Spilleren med karakteren som snakker mest med skrømtet gjør testen. Hvis den spilleren rollespiller situasjonen godt, la ham eller henne gjøre testen med fortrinn. Hvis noen av karakterene har Søster Garaeles sølvkam og gir den til Agatha som en gave, lykkes testen automatisk.

> Den spøkelsesaktige figuren setter opp et kaldt, fornøyd smil. "Greit nok," sier hun, "Jeg vet at dere har mye dere leter etter. Jeg vil svare på ett, og kun ett, spørsmål."

Hvis karakterene spør etter Buegods formelbok, forteller Agatha dem at hun byttet bort boken til en nekromantiker ved navn Tsernoth fra byen Iriaebor for over hundre år siden. Hun vet ikke hva som skjedde med boken senere. Svaret hennes er sant, og det inneholder all informasjonen Søster Garaele trenger for at Harperne kan fortsette letingen sin.

Karakterene kan også spørre Agatha om noe annet i stedet – for eksempel kan de spørre henne om hvor Klippegapet borg eller Bølgedrønngrotten ligger, hvem Den svarte edderkoppen er, eller de kan stille henne Hamun Kosts spørsmål om Gamle Uglebrønn (se den seksjonen). Agatha vet mye, og er dyktig i spådomskunst, så hun kan svare på nesten alle spørsmålene karakterene kan finne på å stille som har med eventyret å gjøre. Men skrømtet svarer kun på ett av dem, så karakterene bør velge det med omhu.

Tildeling av XP

Karakterene får XP for å greie å overtale Agatha til å svare på et spørsmål. Hvis de gjør det, del 200 XP likt mellom karakterene.

Hvor er kartet?

Det er ikke noe kart over Agathas reir, Gamle Uglebrønn, eller Wyvern Tor. Disse eventyrstedene består kun av ett eller to interessante områder, og du trenger ikke kart for å styre situasjonene på en effektiv måte. Hvis du føler at du trenger et kart, kan du lage et selv ved hjelp av eventyrteksten.

Gamle Uglebrønn

Gamle Uglebrønn ble bygget for tusenvis av år siden av et for lengst svunnet rike, og er nå et forfalt vakttårn som bare består av noen smuldrende vegger og den ødelagte roten av et tårn. Innenfor muren rundt tårnet ligger en gammel brønn som fremdeles har rent ferskvann. Gamle Uglebrønn ligger i de ugjestmilde åsene sør for Tresvinveien. Den er ganske enkel å finne, og alle NPCene i Phandalin kan forklare veien til ruinen.

Den siste tiden har gullgravere i området lagt merke til at noen har slått leir ved Gamle Uglebrønn, og at vandøde voktere er satt opp for å holde inntrengere unna.

> Idet dere kommer over en lav åskam, ser dere de smuldrende ruinene av et gammelt vakttårn som ligger mellom de ugjestmilde åsene. Stedet er så gammelt at veggene bare er hauger med steiner som omgir en slags borggård rundt den ødelagte foten av et gammelt tårn. Et fargerikt telt er satt opp i midten av borggården, men det er ingen å se.

I ruinene er det for øyeblikket en magiker, travelt opptatt med å utforske plassen i håp om å skimte arkan kunnskap, etterlatt av de som bygget tårnet. Karakterene kan komme inn i området fra en hvilken som helst retning, enten via de gamle stiene eller opp skråningen og gjennom et hull i veggene av steinhauger.

Tolv **zombier** lurer innenfor det smuldrende skallet av det gamle vakttårnet. De kan ikke ses fra utsiden, men en karakter med en verdi av passiv Visdom (Sansning) på 10 eller høyere kjenner en eim av død som driver fra tårnet. Når karakterene nærmer seg tårnet eller teltet, subber zombiene ut av tårnet.

Hvis det bryter ut kamp, kommer Hamun Kost, en **magiker (ond)**, ut av teltet sitt og spør: "Hva skal dette bety?"

Kost er en tettbygd figur kledd i rød kjortel, med gusten hud, barbert isse, og en svart tatovering i pannen. En karakter som lykkes i en test av Intelligens (Arkana) mot VG 10 kjenner igjen Kosts tatovering som et nekromantisk symbol. En vellykket test av Intelligens (Historie) mot VG 10 bekrefter at klærne er vanlige i Thay, et land langt mot øst hvor magikere pryder huden sin med tatoveringer. Tatoveringen på hodet representerer en magikers magiskole. Kosts skole er nekromanti.

Hvis en karakter prøver å snakke med Kost, selv hvis det bare er en hilsen eller et svar på spørsmål under kamp, stanser han zombiene midlertidig. Den røde magikeren er ikke spesielt aggressiv, og han er villig til å inngå en avtale som fremmer interessene hans samtidig som den hjelper karakterene.

Kost holder tett om grunnen til at han er i regionen. Likevel er han villig til å gi informasjon som gruppen trenger hvis den gjør ham en tjeneste. Hvis karakterene gir Kost en indikasjon på hva de vil, kommer han med en av eller begge disse forespørslene

- Han vil ha orkene ved Wyvern Tor fjernet, siden de har funnet leiren hans og virker oppsatt på å lage bråk.
- Han vil stille et spørsmål til skrømtet Agatha: "Hva er navnet til magikeren som bygget tårnet ved Gamle Uglebrønn?" Kost vil ikke risikere å gjøre skrømtet sint, men karakterene kunne stilt spørsmålet for ham. (Agatha kan navnet: Arthindol.)

Skatter

Hamun Kosts telt er komfortabelt innredet, med en seng, en stol, et skrivebord, forsyninger, og en kiste med klær. I kisten er det en lærtaske som inneholder 35 sp, 20 ep, 20 gp, 5 pp, en perle (100 gp) en *helbredelsesdrikk*, en *bokrull med mørke* i en tube av bein, og en bitteliten juvelbesatt eske (25 gp) som inneholder en *beskyttelsesring* fra eldgamle Netheril, Den røde magikerens så langt mest interessante oppdagelse.

Tildeling av XP

Når gruppen finner ut at Den røde magikeren er ved Gamle Uglebrønn, fullfører de et oppdrag de har fått av Daran Edermath i Phandalin. Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen forhandler med Hamun Kost og vender tilbake til Daran.

Del 800 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner Hamun Kost og zombiene hans.

Ruinene av Tordentre

I nærheten av stedet der Neverwinterelven kommer til syne fra Neverwinterskogen ligger den forlatte landsbyen Tordentre. En gang var dette et blomstrende samfunn i utkanten av skogen, velstående på grunn av tømmerhoggernes og pelsjegernes arbeid. Og så, for tretti år siden, ble Tordentre lagt øde av Hotenowfjellets utbrudd i nord. I kjølvannet av naturkatastrofen skylte en landeplage av underlige zombier over området, og drepte eller jaget bort de som hadde overlevd utbruddet.

Selv om mesteparten av zombiene for lengst er blitt til støv, er området gjennomstrømmet av underlig magi som har mutert den lokale floraen til nye og farlige former. Få tør å begi seg inn i ruinene av landsbyen nå, og de som gjør det, blir sjelden lenge, med to viktige unntak. Druiden Reidoth (se område 4) besøker Tordentre nå og da, og holder et bekymret øye med farene der. Kultister har også nylig ankommet (se område 13) for å inngå pakt med en drage som mener at Tordentre er dens domene (se område 7).

Les det følgende når gruppen nærmer seg ruinene:

> Gradvis går kjerreveien over til å bli en gammel, overgrodd vei som snor seg mellom forfalne bygninger kvalt av slyngplanter og kratt. Foran dere, i sentrum av bosetningen, reiser en bratt åskam seg, og på toppen av den står et steintårn med et delvis sammenstyrtet tak og en tilliggende hytte. En jordvei snirkler seg mellom de gamle steinhusene langs åsen. Mange av dem er bare ruiner uten tak med interiører åpne mot vær og vind. Andre bygninger fremstår som mer eller mindre intakte. Hele området er innhyllet i faretruende stillhet.
>
> Et treskilt er naglet til en staur i nærheten. Der står det: "FARE! Plantemonstre OG zombier! Snu nå!"

Reidoth satte opp skiltet for å fraråde bander med skattejegere fra å forstyrre monstrene i området.

Generelle trekk

Mange av bygningene i Tordentre har smuldret i løpet av årene etter at byen ble forlatt, og samtidig truer naturen med å svelge det som gjenstår.

Bygninger. En bygning i Tordentre er enten en ruin eller intakt, som vist på kartet.

Ruiner av bygninger er tomme skall med steinvegger som er en og en halv til to og en halv meter høye. Takene er borte, og har etterlatt hauger av bygningsrester innenfor veggene. Restene er vanskelig terreng (se "Vanskelig terreng" i regelboken).

Intakte bygninger er slitte, falleferdige steinhytter som tross alt fremdeles står. Tredørene deres har slått seg, og krever en vellykket test av Styrke mot VG 10 for å tvinge opp. Vinduene i en intakt bygning er en halv meter brede og dekket av trelemmer med 15 centimeter brede skyteskår. Skapninger på en side av et skyteskår får tre-kvart dekning mot angrep fra den andre siden (se "Dekning" i regelboken). Støvete møbler, som enkle bord og stoler av tre, står fremdeles i de intakte bygningene.

Trær og buskas. De fleste trærne er mellom 9 og 12 meter høye, og gir dekning. Buskas består av store busker som teller som vanskelig terreng.

1. Den vestlige hytten

Denne hytten har sett bedre dager.

> Skjult i skyggen av et gammelt tre ligger en sammenrast steinhytte uten tak. Ugress vokser fritt her.

To **kvistplager** gjemmer seg blant ugresset som rammer inn den tomme døråpningen. Gjør en test av Smidighet (Sniking) for plagene, og sammenlign resultatet med karakterenes passive Visdom (Sansning) for å avgjøre om plagene blir oppdaget.

Disse plagene angriper ikke på egen hånd (bortsett fra i selvforsvar), men kommer raskt til unnsetning hvis kamp bryter ut med kvistplagene i område 2.

Tildeling av XP

Del 50 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger kvistplagene.

2. Infiserte hytter

Vind og vær har gjort sitt her, og lite gjenstår av disse husene og det de en gang inneholdt.

> Disse ødelagte hyttene som ligger vegg i vegg ser ut som de en gang kan ha vært hjemmene til velstående butikkinnehavere eller rike bønder. Alt som gjenstår er sammenraste vegger og hauger med skrot. Flere ungtrær har vokst frem blant ruinene.

Plantene som gror over hyttene skjuler en dødelig trussel: Seks **kvistplager** lurer inne i løvverket. For å få øye på dem, må noen lykkes i en test av Visdom (Sansning) målt mot plagenes test av Smidighet (Sniking).

Disse plantemonstrene er sultne, og slåss til de blir ødelagt. En runde etter at de angriper, blir kvistplagene fra område 1 med i tumulten.

Skatter

En handelsmann som en gang bodde her har gjemt en kiste full av mynter under gulvhellene i hjemmet sitt. En grundig undersøkelse av interiøret i den østlige hytten og en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 10 avslører den gamle kisten blant røttene av treet som vokser opp gjennom huset. I kisten er det 700 kp, 160 sp, og 90 gp.

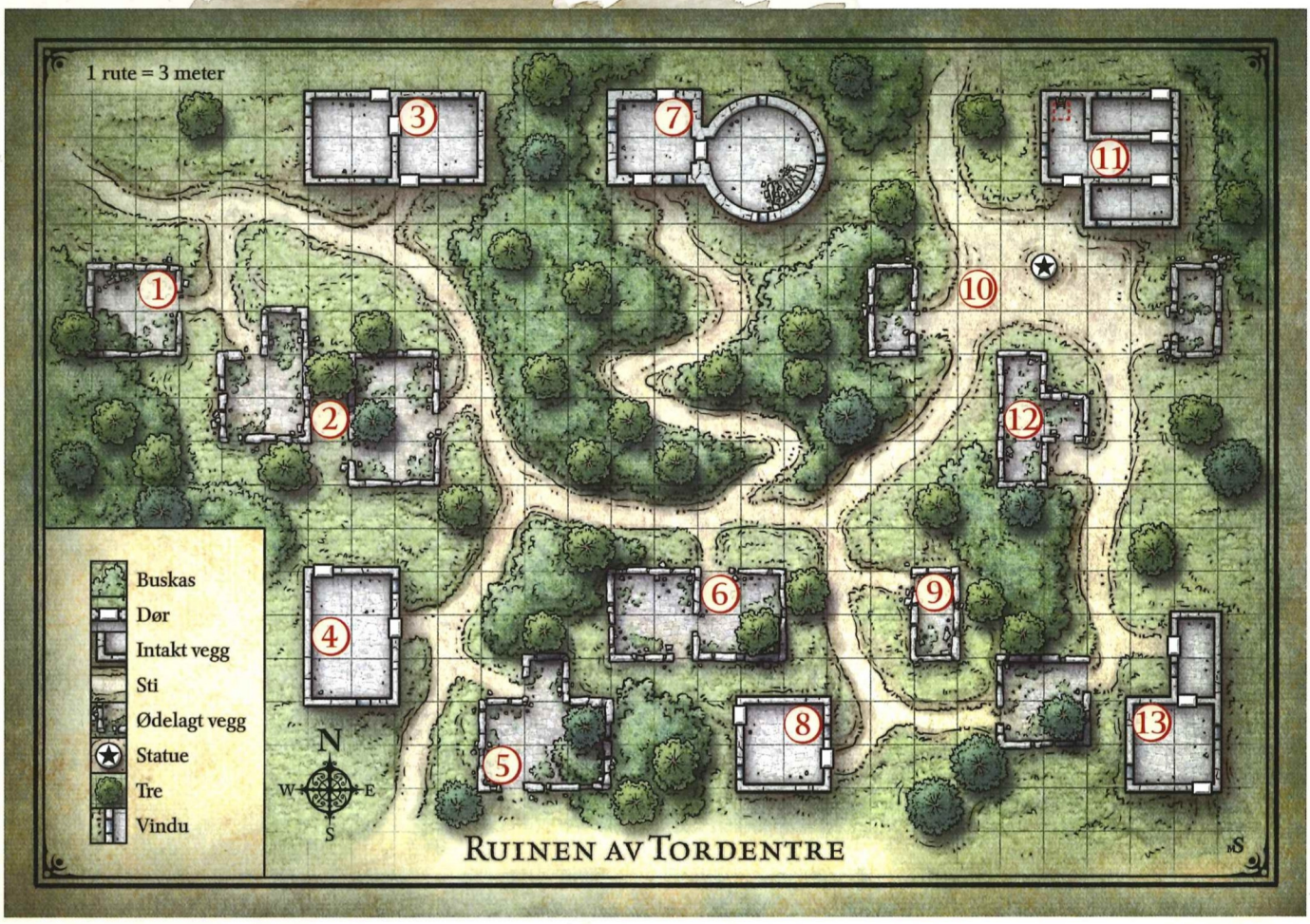
Tildeling av XP

Del 50 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger disse kvistplagene.

3. Den brune hest

Dette var tidligere Den brune hest, et vertshus som var viden kjent for sitt utmerkede øl.

> Et værbitt skilt ved døren til denne store bygningen viser det falmede bildet av en arbeidshest som holder en ølmugge. Bygningen er sammensunket og medtatt, men den er mer intakt enn ruinene på den andre siden av gaten.



Fire **askezombier** (se notatet under om "askezombier") lurer i skyggene i denne bygningen, lent opp mot veggene eller under baren. Når levende vesener kommer inn, stønner zombiene og rører på seg. Sakte karrer de seg på beina (og bruker halvparten av farten sin – se seksjonen "Liggende stilling" i regelboken). De går etter karakter de kan se, og angriper til de er ødelagte.

Den østlige halvdelen av bygningen er det gamle oppholdsrommet, mens den vestlige inneholdt kjøkkenet og bryggeriet. Enorme ølfat står mot vest, og en svak lukt av gjær henger fremdeles i luften. Ølet er for lengst borte.

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger askezombiene.

Askezombier

Disse zombiene ble skapt av den magiske ødeleggelsen under Hotenowfjellets utbrudd for tretti år siden. De bruker monsterblokken **zombie**, med den følgende ekstra evnen:

Askegufs. Den første gangen zombien tar skade, må alle skapninger innenfor 1.5 meter fra zombien lykkes i et redningskast for Konstitusjon mot VG 10 eller få ulempe i angrepskast, redningskast og egenskapstester i ett minutt. En skapning kan gjenta redningskastet på slutten av hver av turene sine, og avslutter effekten tidlig hvis kastet lykkes.

4. Druidens vaktpost

Når Reidoth besøker Tordentre, er dette stedet han bruker som leirplass.

> Dette vesle huset ser ut til å være i bedre stand enn de ødelagte og nedslitte bygningene som ligger rundt det. Dørene er forsterket med tunge jernbånd, og tykke lemmer beskytter vinduene.

Reidoth er et magert menneske med hvitt skjegg. Han bruker aldri to ord hvis ett er nok. Selv om han sjelden får besøk, er han nokså gjestfri.

Reidoth er flink til å holde seg unna askezombiene som har tatt over landsbyen, og unngår de muterte plantene i området. Han vet at farlige edderkopper lurer i ruinene ved foten av åsen, og han mistenker at noen gjemmer seg på østsiden av byen – han har sett "folk i svarte masker og kapper" (kultistene) som smyger omkring. Likevel er han for øyeblikket mest opptatt av det faktumet at en grønn drage har flyttet inn i tårnet (område 7) siden sist gang han var her. Han advarer karakterene om alle disse farene, og anbefaler at de forlater Tordentre før de blir drept.

Utviklinger

Hvis karakterene spør om Klippegapet borg, forklarer Reidoth med glede veien. Han er medlem av Smaragdenklaven, en vidt utbredt gruppe med villmarksfolk som bevarer den naturlige ordenen mens de utraderer plagsomme trusler. Enklaven arbeider med å gjenopprette og bevare den naturlige ordenen ved å holde verdens elementkrefter i sjakk, forhindre at sivilisasjonen og villmarken ødelegger hverandre, og hjelpe andre med å overleve villmarkens farer. Goblinene utgjør en trussel mot den skjøre balansen.

Hvis karakterene spør ut Reidoth om Bølgedrønngrotten, avslører han ikke hvor den er, men tilbyr seg å følge gruppen dit i bytte mot en tjeneste: han vil at de skal jage bort dragen i område 7. Hvis de lykkes, holder Reidoth sin del av avtalen, men blir ikke med gruppen inn i gruven.

Hvis karakterene av en eller annen grunn angriper ham, forvandler Reidoth seg til et grått ekorn og piler ut av hytten gjennom en sprekk i veggen. Han forsvinner inn i skogen, og venter til de fiendtlige karakterene går sin vei. Vaktposten hans inneholder ikke noe av verdi.

Å bli med i Smaragdenklaven

Hvis gruppen hjelper Reidoth ved å jage bort Syretann, nærmer druiden seg enkelte gruppemedlemmer på tomannshånd og ber dem om å bli med i Smaragdenklaven. Han snakker med dem som er eksempler på enklavens idealer: Å beskytte den naturlige ordenen. Hvis en karakter går med på det, gir Reidoth den karakteren tittelen Vårverner.

5. Ødelagt gårdshus

Mot sør møter denne gården en åker med tykke felt med gulltorn og annet tornekratt.

> Denne ruinen ser ut som den en gang kan ha vært et gårdshus. Et tykt buskas har nå halvveis slukt den, og trær vokser opp gjennom den ødelagte grunnmuren. Veien fortsetter sørover et kort stykke forbi ruinen før den ender i en overgrodd åker.

Buskaset øst for denne ruinen huser en sverm med åtte **kvistplager**. Enhver forstyrrelse i ruinene av gårdshuset (for eksempel karakterer som leter gjennom skrotet) vekker plagenes vrede.

Hver runde i 3 runder beveger to kvistplager seg mot den sørlige døråpningen i gårdshuset, mens to til beveger seg mot den nordlige døråpningen. Plagene angriper til de blir ødelagte.

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger kvistplagene.

6. Ødelagt butikk

Denne tidligere butikken er ikke fullstendig ødelagt ennå, og deler av taket er fremdeles intakt.

> Ved et veikryss midt i landsbyen snor en smal vei seg opp den bratte åssiden mot nord. Rett sør ligger en ødelagt bygning som kan ha vært en butikk eller et verksted. Spindelvev strekker seg over veien fra bygningen til trærne på nordsiden av veien.

To **digre edderkopper** gjemmer seg på innerveggene i denne ødelagte bygningen, så de er ikke synlige fra utsiden. Edderkoppene har strukket tråder fra vevene over veien, og derfor kan de merke når byttet deres beveger seg gjennom vevet. Da klatrer de smidig over veggen og angriper. De vaktsomme edderkoppene overrumpler enhver karakter som har en verdi av passiv Visdom (Sansning) under 17.

Vev. Vevene fyller to firkanter nord for døråpningen (og firkanten merket med "6"). De er vanskelig terreng, og en skapning som prøver å bevege seg gjennom dem må lykkes i en test av Styrke (Idrett) mot VG 10. Hvis testen feiler, sitter skapningen fast i vevene (se regelboken for virkningene av å være holdt). En skapning som er holdt kan utføre én handling per runde for å prøve å komme seg løs med en test av Styrke mot VG 12, eller den kan prøve å kutte seg fri ved å bruke et lett våpen som gir kuttende skade. Vevene har RG 10, 5 HP, sårbarhet overfor ildskade, og er immune mot stump, gift- og mental skade (se seksjonen "Skaderesistens og sårbarhet" i regelboken for å finne ut hvordan sårbarhet fungerer).

Det er vanskelig å gå rundt vevene på grunn av buskaset på nordsiden av veien. Ved å gå rundt bygningen mot sør, kommer man til kvistplagene i område 5.

Skatter

Levningene etter en uheldig eventyrer ligger innrullet i edderkoppsilke i den vestlige delen av bygningen. Kroppen er innskrumpet og sugd tørr, men ser ut til å ha vært en mannlig alv. Kroppen er iført naglet lærrustning og har et kortsverd i en slire på hoften. Grundig leting avslører også en *helbredelsesdrikk* i en taske i beltet, sammen med 23 gp og 35 sp.

Tildeling av XP

Del 400 XP mellom karakterene hvis gruppen overvinner de digre edderkoppene.

7. Dragetårnet

Dette tårnet var tidligere hjemmet til en menneskelig magiker som ble drept i kamp mot askezombiene som tok over Tordentre for tretti år siden.

> På toppen av bakken står et rundt tårn med en tilliggende hytte. Begge er i god stand, selv om halvparten av tårnets tak er borte. En dør fører inn i hytten, og dere kan se flere skyteskår i tårnet. Dere kan ikke unngå å legge merke til en uhyggelig stillhet i området og en merkelig, besk lukt som henger i luften.
>
> Likene av to avskyelige, digre edderkopper ligger i nærheten av enden av gangstien. Det ser ut til at de er blitt trukket dit. De oppsvulmede kroppene deres er rynkete og har blemmer, og ser ut til å være maltraktert av et stort dyr.

En ung **grønn drage** ved navn Syretann har nylig overtatt tårnet, etter at den fløy over Tordentre på jakt etter et passende reir i Neverwinterskogen. De digre edderkopplikene er de tidligere beboerne av tårnet, drept av dragen etter at den klorte seg gjennom taket. Siden da har Syretann ligget lavt.

Tårn. Dragen bor i tårnet – ett enkelt rom med et 12 meter høyt tak. En trapp, 1.5 meter bred, sirkler gjennom interiøret og går opp til taket, som nå er åpent og gir dragen enkel tilgang til det nye hjemmet sitt. Tunge trebjelker og reisverk ligger på kryss og tvers i tårnet.

Syretann vil helst ikke gi opp et så lovende reir, men hvis dragen blir redusert til halvparten av HP-ene sine, klatrer den til toppen av tårnet og flyr bort.

Hytte. Hytten inneholder støvete møbler drapert med vev, men ingenting av verdi. Hvis karakterene lager mye bråk i hytten, hører dragen det og gjør seg klar til kamp.

SYRETANN

Skatter

En gammel trekiste som er brutt opp ligger på tårngulvet. Den inneholder det siste av den døde magikerens skatt: 800 sp, 150 gp, fire sølvbegre med innfelte månesteiner (60 gp hver), en *bokrull med tåkesteg*, og en *bokrull med lynbolt*. Syretann bruker mye av tiden sin på å beundre skattene grådig.

Dragen har knapt lagt merke til den mest interessante gjenstanden blant skattene dens. Under myntene ligger en rusten gammel stridsøks laget av dverger. På hodet av øksen står det skrevet med dvergeruner: "Hugg", og rusten er misvisende. *Hugg* er en *+1 stridsøks* som gir maksimal skade når den som svinger den treffer en planteskapning eller en gjenstand laget av tre. Øksens skaper var en dvergesmed som lå i en feide med dryadene i en skog hvor han hugget ved. Den som bærer øksen, føler seg ukomfortabel hver gang han eller hun reiser gjennom skoger.

Tildeling av XP

Del 2,000 XP likt mellom karakterene hvis gruppen driver bort Syretann. På grunn av levelen de er på, er det ikke sannsynlig at karakterene dreper dragen, men den er verdt 3,900 XP.

8. Gammel smie

Denne smien ble forlatt for lenge siden.

> En bred skorstein og råtne hauger med ved som ligger strødd utenfor veggene i denne skjeve bygningen bærer bud om at det var en smie en gang i tiden.

To **askezombier** (se "askezombier") ligger sammensunket på gulvet. Når karakterene kommer inn, reiser zombiene seg opp (og bruker halvparten av farten sin på det – se seksjonen "Liggende stilling" i kapittel 2 i regelboken). Deretter angriper de. Når zombiene har fått øye på karakterene, følger de dem uansett hvor de går.

Et utvalg gamle verktøy (tenger, belger, hammere, og et par jernambolter) ligger strødd inne i denne bygningen.

Tildeling av XP

Del 100 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger askezombiene.

9. Urtehandlerens butikk

Dette var en urte- og alkymibutikk som hørte til familien til Mirna Dendrar, som nå holder til i Phandalin (se situasjon 5 i seksjonen "Rødmerkenes skjulested").

> Denne ødelagte butikken er full av sammensunkne hyller og knuste møbler. Glass- og keramikkskår glitrer blant ugresset og skrotet, og her og der ligger det råtne bøker og tønner.

Alle ingrediensene og avkokene her er for lengst ødelagte, og bøkene er uleselige masser av råte. Men et lite treskrin er gjemt i et skjulested under lagerhyllene. En karakter som leter gjennom rotet kan finne skrinet med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 15. Testen lykkes automatisk hvis Mirna sendte gruppen for å finne arvegodset.

Skatter

Skrinet er verdiløst, men inneholder et gullkjede med et fint smaragdanheng (200 gp).

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen gir smykket tilbake til Mirna i stedet for å beholde det.

10. Landsbytorg

Landsbytorget er ennå ikke fullstendig overgrodd av kratt.

> På østsiden av byen åpner veien seg til et lite torg. Flere sammenraste hus omgir sørsiden av torget, men mot nord ligger det en større, intakt bygning som ser ut som en militær brakke. En vei fører sørøstover, en annen går rundt åsen i midten av byen i sørvestlig retning, og en tredje snor seg nordover. Midt på torget står en værbitt trestatue som forestiller en kriger som holder spyd og skjold. Statuen lener seg litt til siden.

Den skjeve statuen er 3 meter høy, inkludert sokkelen. Den forestiller en gammel helt fra Neverwinter ved navn Palien. Han skal ha slått mange monstre i Neverwinterskogen da Tordentre først ble grunnlagt. En karakter som undersøker statuen kan kjenne igjen motivet ved å lykkes i en test av Intelligens (Historie) mot VG 15. Statuen kan veltes med en vellykket test av Styrke mot VG 20.

11. Gammel garnison

Fordi innbyggerne av Tordentre bodde så nært Neverwinterskogen, måtte de alltid være på vakt.

Kultist

> Brakken ser ut til å ha stått seg bedre mot tidens tann enn de fleste bygningene i landsbyen. Taket er omkranset av et enkelt brystvern, og skyteskår bekrefter at den ble bygget for å tjene som en liten festning i nødstilfeller.

Fem **askezombier** (se notatet om "askezombier") lurer inne i denne bygningen. De er tidligere medlemmer av garnisonen, og er fremdeles iført restene av rustne brynjer og soldatfrakker. Disse bitene med rustning forbedrer ikke rustningsgraden deres. Zombiene våkner og angriper hvis en levende skapning forstyrrer hvilen deres.

Interiøret i bygningen inneholder fremdeles møbler, og hovedrommet har en stige som fører gjennom en lem til taket. Rommet mot nord inneholder to doble etasjesenger, mens rommet mot sør har tre doble etasjesenger. Dette ga til sammen rom til ti soldater. Nordvest for brakkens hovedområde var det et kjøkken og spiskammer som nå inneholder hauger med gjennområtne sekker og tønner som en gang var fylt med salt kjøtt. Alle matvarene er for lengst fortært av skadedyr.

Tildeling av XP

Del 250 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger askezombiene.

12. Veverens hytte

Skapningene som har reir i nærheten bruker denne hytten som agn.

> Hauger med skrot ligger strødd gjennom interiøret i denne ruinen. I et hjørne står en ødelagt rokk.

Seks **kvistplager** lurer i krattet sør for denne ruinen. La hver karakter gjøre en test av Visdom (Sansning) mot plagenes test av Smidighet (Sniking) for å unngå å bli overrumplet av dem.

Utviklinger

Alle høye lyder her advarer kultistene i område 13, som stille og forsiktig kommer og undersøker.

Tildeling av XP

Del 250 XP likt mellom karakterene hvis gruppen ødelegger kvistplagene.

13. Dragekultister

En gruppe som kaller seg Dragekulten er ute etter å inngå allianser med mektige drager langs Sverdkysten. I den forbindelsen har fire kultister nylig sporet en grønn drage til Tordentre (se område 7), og venter på det rette øyeblikket til å ta kontakt med dragen og forhandle frem en allianse. De har spionert på dragen fra avstand for å prøve å anslå holdningen og behovene dens.

> Dette vesle gårdshuset ser ved første øyekast ut til å være bare enda et tomt hjem, men alle dørene er lukket, og lemmer stenger for vinduene.

Dørene til denne hytten er barrikadert fra innsiden, og krever en vellykket test av Styrke mot VG 20 for å tvinge opp. Lemmene er også barrikadert fra innsiden, og kan åpnes med en vellykket test av Styrke mot VG 15.

Seks menneskelige **kultister** gjemmer seg i huset. Fire står vakt (to i hvert rom), mens de andre hviler i det største rommet. Kultistene går med svarte kapper skjært til for å ligne dragevinger, og svarte masker med stiliserte dragehorn. I tillegg til vanlig språk snakker disse kultistene drakonisk.

Husets interiør er støvete og dekket av spindelvev. Den eneste innredningen er en liten ovn, et bord, to stoler, og en etasjeseng (som kultistene deler).

Å rollespille kultistene

Kultistene er ikke interessert i å slåss mot noen, og vil helst få være i fred. Gruppens leder er en ond og ambisiøs ung mann ved navn Favric. Han håper å stige raskt i gradene ved å vinne troskapen til den grønne dragen fra område 7. De andre kultistene deler ikke Favrics ambisjoner, og flykter hvis han blir fanget eller drept.

Hvis karakterene snakker med kultistene, forklarer Favric at de har kommet for å forhandle med den grønne dragen (som han ikke vet navnet på). Hvis karakterene antyder at de vil noe lignende, foreslår Favric en allianse. Egentlig planlegger han å ofre karakterene til dragen som en del av tributten hans, og hvis en kamp bryter ut, tar kultistene dragens side.

Skatter

I hovedrommet har Favric et lite skrin som inneholder tributt til den grønne dragen: tre diamanter (100 gp hver). Han har også en *flyvedrikk* i en flakong rundt halsen.

Tildeling av XP

Del 150 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner eller jager bort kultistene.

Wyvern Tor

Denne knausen er et fremtrende landemerke i de ugjestmilde åsene nordøst for Sverdfjellene, og kan ses fra mer enn 30 kilometer unna. Folk som reiser langs Tresvinveien i nærheten av Conyberry skimter Wyvern Tor mot sør nå og da. I området var det tidligere et stort og farlig reir med Wyverndrager, men en gruppe modige eventyrere tok seg av monstrene for mange år siden. Wyvernene vendte aldri tilbake, men andre skapninger tar seg nå og da til rette her. Akkurat nå er Wyvern Tor okkupert av en bande med orker og en ogur som har alliert seg med dem.

Orkene er speidere for stammen Mange Piler. Disse orkene streifer ofte inn i de mer siviliserte områdene i nord for å spionere på menneskelige bosetninger, overfalle reisende, og plyndre når muligheten byr seg. Fortellinger om nye bosettere i nærheten av Phandalin og fornyet trafikk langs Tresvinveien lokket denne banden til området. Lederen deres er Brughor Øksebiter, en vill og brutal ork som har mer lyst til å myrde og plyndre enn å speide.

Orkenes leir

Wyvern Tor er en ganske stor ås, med flere kilometer røft terreng langs skråningene. Det tar tid å lete etter orkenes skjulte leir. En gang per time kan gruppen gjøre en test av Visdom (Sansning) mot VG 15 eller Visdom (Overlevelse) mot VG 10 for å finne leiren. Karakteren som leder an gjør testen.

Les det følgende når karakterene finner leiren:

> Den svake lukten av røyk henger i luften mens dere klatrer opp langs en kupert åskam blant de lavere skråningene. Femti meter unna, i bunnen av en ravine, gaper en huleåpning. Sammenkrøket ved en stein tyve meter fra hulen sitter en enslig ork og holder vakt.

Hvis karakterene raskt og stille greier å sette vakt-**orken** ut av spill, kan de kanskje overrumple orkene i hulen. Hvis vakten ser karakterene snike seg nærmere, eller den ikke blir satt ut av spill i løpet av runden den er overrumplet, trekker den seg tilbake til hulen og advarer de andre.

Plyndrerne i hulen inkluderer Brughor Øksebiter (en **ork** med 30 HP), seks vanlige **orker**, og en skitten **ogur** ved navn Gog. Gog slåss til han blir drept, mens orkene slåss til Brughor blir drept, og da flykter alle orkene som gjenstår.

Skatter

Brughors bande plyndret flere gårder lenger nord på vei til Wyvern Tor. En ulåst skattekiste i hulen inneholder 750 kp, 180 sp, 62 ep, 30 gp, og tre flakonger med parfyme (10 gp hver).

Tildeling av XP

Hvis gruppen slår monstrene ved Wyvern Tor, fullfører de et oppdrag som borgermester Harbin Wester i Phandalin tilbyr, og det oppfyller et løfte til Hamun Kost ved Gamle Uglebrønn. Del 1,250 XP likt mellom karakterene hvis gruppen tar seg av orkene og oguren.

Klippegapet borg

Klippegapstammen består av omflakkende bander og rivaliserende goblinfestninger spredt over området rundt Tresvinstien og Neverwinterskogen. Men det er en høvding som er anerkjent av alle de andre som den øverste: Kong Grol ved Klippegapet borg.

Klippegapet borg er ikke bygget av gobliner, og bygningen het opprinnelig noe annet. Borgen ble reist av en adelig magiker fra gamle Phalorm, et eldgammelt rike som en gang kontrollerte store deler av Norden, og består av syv overlappende tårn. De øvre nivåene har for lengst kollapset i hauger av smuldrende murverk. Kun første etasje er fremdeles solid nok til å være beboelig.

Generelle trekk

Århundrene har ikke vært nådige mot Klippegapet borg. Goblinene har forsterket de svakeste områdene under tårnene med grovt tømmer, men det er bare et spørsmål om tid før hele bygningen raser fullstendig sammen.

Tak. Tak er 4.5 meter høye, med mindre noe annet er oppgitt.

Dører. Innvendige dører er laget av tre og forsterket med jernbånd. De har verken låser eller nøkkelhull. En barrikadert dør krever en vellykket test av Styrke mot VG 15 for å tvinge opp.

Gulv. Sprukne og ujevne steinheller ligger oppå et jordgulv.

Lys. Små mengder naturlig dagslys slipper inn gjennom skyteskårene rundt borgen. På dagtid gir dette svakt lys i de fleste områdene. Om natten er alle områdene mørke.

Vegger. Utvendige vegger og innvendige bærevegger er 1.5 meter tykke, med et tykt lag støpt fyllmasse omsluttet av harde steinblokker. Innvendige vegger er av 30 cm tykk bearbeidet stein.

Skyteskår i borgveggene er 3 meter over bakkenivå utenfor, litt over 1 meter over gulvnivå inne, 20 cm brede, og litt over 1 meter høye. En skapning på en side av et skyteskår får tre-kvart dekning mot angrep fra den andre siden (se "Dekning" i regelboken).

1. Borgens inngang

Inngangsporten mellom område 1 og 2 er laget av bronsekledd treverk, men de er korroderte og har kollapset.

> Borgen består av syv smuldrende tårn av ulik størrelse og høyde, men mesteparten av de øvre etasjene har falt sammen. En kort trapp fører opp til en avsats foran hovedinngangen. Bortenfor restene av et par ødelagte dører kan dere skimte en skyggefull hall. Runde tårn rager over inngangsporten, med mørke skyteskår som skuer ut over avsatsen.

Ingen monstre holder til her, men det er meningen at goblinvaktene i område 3 skal holde vakt. De ser bare ut av skyteskårene nå og da, så karakterer som beveger seg stille kan klare å snike seg forbi dem. Be hver karakter om å gjøre en test av Smidighet (Sniking). Den laveste testen blir VG for goblinenes tester av Visdom for å legge merke til gruppen.

Utviklinger

Hvis goblinene legger merke til karakterene (eller hvis karakterene åpenlyst nærmer seg), skyter goblinene piler fra bak skyteskårene. De kan ikke skyte direkte mot fiender som er ved eller har passert den ødelagte porten.

Forkledde karakterer

I stedet for å storme Klippegapet borg med trukne våpen, kan smarte karakterer prøve å snakke seg inn. For eksempel kan de ta på seg Rødmerkenes røde kapper og late som de er utsendinger for Iarno "Glasstav" Albrek, rødmerkenes leder, som skal møte Kong Grol. En god SL belønner denne typen smart tenkning ved å gi karakterene muligheten til å lykkes.

Det er greit at karakterene unngår kamp og snakker seg forbi borgens forsvarere. Både Klippegapstammen og Rødmerkene jobber for Den svarte edderkoppen, så det er ikke sannsynlig at goblinoidene angriper gruppen hvis de forklarer at de tjener Den svarte edderkoppens mål.

Hvis karakterene prøver å sette i stand bedrageriet som en gruppe, få hver av dem til å gjøre en test av Karisma (Bedrag), målt mot monstrenes tester av Visdom (Innsikt), og gi karakterene fortrinn i testene deres hvis bedraget er særlig godt planlagt eller rollespilt. Hvis minst en karakter vinner konflikten, lykkes bedraget. Du kan gi XP for monstre som lar seg lure av bedraget. Etter hvert som karakterene finner veien dypere inn i borgen, kan det være nødvendig med flere tester. Det bestemmer du.

Goblinene roper også høyt nok til å advare frendene deres i område 4 og 6 om at borgen er under angrep.

2. Gang med felle

En gang i tiden var denne brede gangen borgens inngangsparti, og er nå et risikabelt sted å slåss.

> Dører står lukket mot nord og sør, og en smuldret steinhaug skjuler delvis den sørlige delen av gangen. Mot øst ender en bred korridor i to dører til, som leder mot sør og øst. I korridoren ligger det strødd støvete skrot og mørtel som har løsnet fra et delvis kollapset tak ovenfor.

Hvis goblinvaktene i område 3 slo alarm, kommer goblinene og hobgoblinene i område 4 og 6 løpende samtidig ut av dørene mot nord og sør. De angriper fra begge sider, og prøver å overvelde eventyrerne og drive dem ut av borgen.

Felle. Den støvete mørtelen og skrotet foran døren som fører til område 8 skjuler en snubletråd av kobber som er koblet til kroker skjult i det ødelagte taket. Det å få øye på snubletråden krever en verdi av passiv Visdom (Sansning) på minst 20, eller en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 10 hvis karakterene aktivt leter etter feller i området. Når den først er oppdaget, er det enkelt å unngå og uskadeliggjøre snubletråden (ingen egenskapstest er nødvendig).

Enhver skapning som går over eller gjennom skrotet uten å unngå snubletråden utløser en sammenstyrtning av trebjelker og tunge steiner. (Området som blir påvirket er markert på kartet.) Alle skapninger i området når fellen blir utløst må lykkes i et redningskast for Smidighet mot VG 10 eller ta 3t6 stump skade fra steinene og bjelkene som faller (halvparten hvis redningskastet lykkes). Lyden av sammenstyrtningen gjør monstrene i område 3, 7, 8 og 9 vaktsomme.

Tildeling av XP

Del 100 XP likt mellom karakterene hvis gruppen finner eller overlever fellen.

3. Bueskytterpost

Klippegapet borgs hovedforsvar er den hemmelige plasseringen dens og det at den ser ut til å være forlatt. I tillegg plasserer Kong Grol ut vakter som skal drive bort inntrengere som kommer for nært.

> I dette vesle rommet ligger bygningsrester strødd omkring. Skyteskåret rett overfor døren gir gode muligheter til å skyte ned på avsatsen foran de doble borgdørene.

To **gobliner** er i hvert av disse to rommene. Ved å bytte på å skyte piler og dukke inn, kan begge skytterne skyte mot mål nedenfor hver runde. Når karakterer kommer inn i rommet, slipper goblinene kortbuene og trekker nærkampvåpnene.

Tildeling av XP

Del 100 XP likt mellom karakterene for hvert par med goblinskyttere gruppen overvinner.

4. Brakkeruin

Klippegapgoblinene tar i bruk hvert eneste ledige rom i borgen.

> Borgens sørvestre tårn er ikke stort mer enn en haug med bygningsrester. Flere fillete sengetepper er spredt ut over resten av gulvet, og en liten, snirklete passasje leder østover gjennom ruinene.

Tre **gobliner** holder til her. Selv om bygningsrestene ser farlige ut, er tårnet stabilt, og den østlige passasjen er trygg.

Utviklinger

Alle høye lyder herfra tiltrekker oppmerksomhet fra goblinene i område 7. En goblin kommer for å undersøke forstyrrelsen. Hvis den ikke kommer tilbake, eller hvis den ser trøbbel og slår alarm, kommer de andre for å undersøke.

Tildeling av XP

Del 150 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner disse goblinene.

5. Lagerrom

Karavaner som Klippegapstammen har plyndret langs Høyveien og Tresvinveien forsyner borgen.

> Gamle tønner med saltet kjøtt og sekker med råtnende korn fyller dette lagringsområdet. Blant forsyningene ser dere en blodig lenkedrakt, en tung armbrøst, og et langsverd uten slire med Neverwinters emblem inngravert på hjaltet.

Selv om forrådet her ikke er spiselig etter menneskelige standarder, tolererer goblinene det når ferskere mat ikke er tilgjengelig.

Goblinene har oversett et lite fat fylt med fremragende dvergisk brandy. Fatets innhold tilsvarer tyve glass. En karakter som inntar et glass brandy får tilbake 1 HP, men en karakter som drikker to glass i løpet av 1 time blir forgiftet i 1 time.

Sildars utrustning. Lenkedrakten og langsverdet tilhører Sildar Hallvinter. Sildar blir takknemlig hvis i hvert fall langsverdet blir levert tilbake til ham.

6. Hobgoblinenes brakke

Klippegapstammen består av en blanding av ulike goblinoider. En håndfull trollbjørner styrer over mange trøstesløse gobliner og et par hobgobliner. Hobgoblinene planlegger å kvitte seg med trollbjørnene og ta over, men foreløpig utgjør trollbjørnene en for stor trussel.

Fire enkle stråsenger med sengetepper står i en rekke på gulvet i denne brakken. I braketter på veggene henger det flere våpen – spyd, sverd, morgenstjerner og annet. Den nordlige veggen viser tegn til skade, men gulvet i dette rommet er ryddet.

Fire **hobgobliner** er innkvartert i dette rommet. Fordi de goblinske naboene deres stadig havner i slåsskamp med hverandre, biter de seg ikke merke i lyder fra område 2 og 3. Men de er ikke sene med å forsvare tårnet sitt hvis inntrengere dukker opp, og heller ikke med å reagere hvis goblinvaktene slår alarm.

Skatter

Hengt opp på veggen er fem spyd, fire langsverd, tre morgenstjerner, to slagsverd, og en fin kampstav. Kampstaven er inngravert med stiliserte fjær, er overraskende lett (0.5 kg), og er verdt 10 gp.

Tildeling av XP

Del 400 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner hobgoblinene i dette rommet.

7. Banketthall

En gang i tiden underholdt borgherren gjestene sine her, og inviterte til overdådige banketter og ball. Nå er dette stedet et skittent spisested for gobliner.

Hobgoblin

Den vestlige delen av denne store hallen ender i en vegg av bygningsrester, men resten er fremdeles intakt. Dette må en gang ha vært borgens banketthall, med et over syv meter høyt tak. To store trebord med enkle benker står i midten av rommet, og et fyrfat av messing fylt med glødende kull er stuet bort i et hjørne. Skittent dekketøy, halvfulle gryter med stuing, mugne brødskalker og gnagde bein dekker bordene.

Denne hallen inneholder syv stakkarslige **gobliner** og lederen deres – en tjukk og hissig **goblin** med 12 HP som heter Yegg. Yegg er stammens kokkesjef, og han plager de uvillige assistentene sine mens de arbeider med å sette mat på stammens bord. Hvis Yegg blir drept, flykter resten av goblinene mot øst eller vest. De unngår den nordlige døren på grunn av fellen i område 2.

Tildeling av XP

Del 400 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner goblinene i dette rommet.

8. Mørk hall

Selv om dagen får ikke dette området noe lys utenfra. Tekstboksen under går ut fra at karakterene har mørkesyn eller en lyskilde.

Den høye, smale hallen ser ut som den en gang kan ha vært del av et kapell eller en helligdom. Engleaktige figurer er skjært ut langs de øverste delene av rommet, og ser ned mot gulvet nedenfor. Mot nord dekker tunge gardiner til to identiske bueganger. Mellom buegangene er et sprukkent, men pent utskjært fyrfat av stein.

Dette rommet inneholder en **grikk**, kjæledyret til goblinen Lhupo (område 9). Grikken liker å klatre opp på en avsats i skyggene av statuene øverst i rommet. Den følger stille med på inntrengere i området før den lar seg falle ned for å slå til. Sammenlign en test av grikkens Smidighet (Sniking) med karakterenes test av Visdom (Sansning) (eller den passive verdien deres) for å avgjøre hvem som blir overrumplet. Grikken vet at det ikke er lov å spise goblinene, med mindre Lhupo sier det. Resten av Klippegapstammen er livredd for Lhupos kjæledyr, og haster gjennom dette rommet, helst to eller tre sammen.

En prest som undersøker utsmykningen kan gjøre en test av Intelligens (Religion) mot VG 10 for å identifisere guddommene som en gang ble tilbedt her: Oghma (kunnskapens gud), Mystra (magiens gud), Latander (daggryets gud), og Tymora (hellets gud). Dette er et tydelig tegn på at de som bygget borgen var mennesker.

Utviklinger

Hvis det bryter ut kamp her, er det ikke mulig å overrumple goblinene i område 9.

Skatter

Fyrfatet av stein inneholder en haug med kull, og begravd under kullet ligger en gullstatuett som forestiller en solalv (100 gp) pakket inn i rødt tøy. En goblin gjemte figuren her i et håp om at de andre goblinene ikke skulle stjele den.

Formelen *avsløre magi* vil vise at statuetten er innfelt med divinasjonsmagi. Enhver ikke-ond skapning som griper den kan stille den et spørsmål og motta et telepatisk svar, som om vedkommende hadde kastet *spådom* (se regelboken for en beskrivelse av denne formelen). Så snart en skapning har stilt spørsmålet sitt og fått et svar, kan den aldri aktivere statuetten igjen.

Tildeling av XP

Del 450 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner grikken.

9. Goblinenes helligdom

Goblinene har ingen bruk for menneskelige guder, så Klippegapstammen har omformet dette stedet til å tjene Maglubiyet, guden for gobliner og hobgobliner.

> Dette rommet opptar hele det nordlige tårnet i borgen. Et alter av stein står i midten av rommet, dekket med blodstenket svart tøy. Rituelle redskaper av gull – et beger, en kniv og et røkelseskar – er omhyggelig arrangert på alteret. Mot sør er det to bueganger som er dekket til med tunge gardiner.

Denne helligdommen huser Lhupo (en **goblin** med 12 HP) og to vanlige **gobliner** som fungerer som "tempeltjenerne" hans. Alle går med skitne kjortler over rustningene sine, men ingen av dem har guddommelige krefter (selv om Lhupo påstår at han kan høre Maglubiyet snakke til ham). Hvis goblinene hørte karakterene slåss mot grikken i område 8, gjemmer de seg bak alteret i et forsøk på å overrumple karakterene. Ellers kneler alle goblinene foran alteret i bønn til den onde guden deres.

Det blodstenkte tøyet dekker steinalteret fullstendig. Sidene på alteret er inngravert med bilder av de samme gudene som er avbildet på dekorasjonene i område 8.

Skatter

Begeret, kniven og karet er menneskeskapt håndverk verdt henholdsvis 150 gp, 60 gp og 120 gp.

Tildeling av XP

Del 150 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner goblinene.

10. Sideinngang

Sideinngangen til borgen er låst, men ubevoktet.

> På sørsiden av den gamle borgen fører en overgrodd sti til en passasje som leder opp og inn i veggen. En stor jerndør står her, beskyttet fra direkte angrep fra utsiden. 3 meter over bakken gir skyteskår utsyn over stien.

Jerndøren er låst. Den kan åpnes med innbruddsverktøy og en vellykket test av Smidighet mot VG 15, eller brytes opp med en vellykket test av Styrke mot VG 25.

Skyteskår. Enhver karakter som stanser og lytter i nærheten av skyteskårene hører, fra område 7, klapring av tallerkener nå og da, og sinte gobliner som krangler om hvorvidt bestikket trenger å bli vasket. Goblinene holder

Grikk

ikke vakt fra disse skyteskårene. Men hvis karakterene lager mye bråk eller oppstyr, som hvis de bryter ned døren, kommer goblinene og ser etter. Hvis de ser inntrengere utenfor, slår de alarm.

11. Tårnruin

Støvete seilduk (merket med "C" på kartet) skjuler den nordre inngangen til dette området, og går i ett med vegger og løse steiner. En karakter som lykkes i en test av Visdom (Sansning) mot VG 15 får øye på en gangsti som fører opp til den skjulte inngangen. Hvis karakterene aktivt leter etter en skjult inngang utenfor borgen, kan de gjøre en test av Visdom (Sansning) mot VG 10 for å få øye på "døren" av seilduk.

> Dette tårnet er nesten fullstendig kollapset, men nederste etasje har fremdeles litt fri plass. Råtne kasser og eldgamle tønner viser at forsyninger en gang i tiden ble oppbevart her. En tung gardin blokkerer et smuldrende område mot sør, og en intakt dør fører mot øst. Mot nord ender en kort passasje gjennom bygningsrestene foran et dekke av seilduk.

12. Vaktbrakke

Skapningene her holder utkikk fra skyteskårene, så karakterer som lusker rundt østsiden av borgen vil sannsynligvis bli sett og angrepet.

Uglebjørn

Et fyrfat av stein fylt med kull gløder i midten av denne vesle brakken. Fire stråsenger står på rekke langs østveggen. Veggen mot sør har kollapset, men det er fremdeles fri adgang til en stengt tredør i den retningen. En gardin henger i en buegang mot nord.

To **hobgobliner** står vakt i dette rommet. De er smarte, hardføre og lojale mot Kong Grol. Når det bryter ut kamp, løper en hobgoblin for å advare kongen i område 14, og vender så tilbake 2 runder senere for å bli med i slaget.

Dette området var en gang dagligstue for borgens menneskelige beboere, men de råtne møblene er stykket opp av Klippegapstammen og brukt til ved.

Tildeling av XP

Del 200 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner hobgoblinene.

13. Uglebjørntårnet

Døren til dette rommet blir holdt stengt av en tung slå av tre – et subtilt varsel om at farer ligger bak. Hvis slåen blir løftet bort, våkner dyret i rommet og utstøter et fryktelig brøl.

Skyteskårene her har lemmer, og rommet er mørkt. Tekstboksen forutsetter at karakterene har mørkesyn eller en lyskilde.

De øvre etasjene i dette tårnet har kollapset, og det har skapt en minst ti meter høy hul silo. Rommets øverste deler er gjemt i skygger. Støv, skrot og knust glass dekker gulvet, og gamle arbeidsbord og bokhyller ligger strødd mot sør. I midten av rommet er et digert beist som ser ut som en skabbete bjørn med uglehode. Den reiser seg på bakbeina og brøler når den ser dere.

Klippegapstammen har fanget en **uglebjørn** og stengt den inne i dette tårnet. Rommet er holdt mørkt for å holde beistet rolig, men Kong Grol vet ennå ikke hva han skal gjøre med uglebjørnen. Hvis en karakter kaster ferskt kjøtt til den, fortærer den maten. Ellers går den til angrep på den første skapningen den ser i døråpningen.

Dette rommet var en gang et bibliotek og verksted, men ikke noe av det opprinnelige inventaret er intakt.

Utviklinger

Hvis karakterene åpner døren og holder seg klar av uglebjørnen, flykter den fra borgen (mest sannsynlig gjennom område 11). Skapningen angriper alt som kommer i veien for den.

Skatter

Alt som gjenstår av tårnets andre etasje er en ujevn avsats, og på den står det en medtatt trekiste. Kisten er vanskelig å se fra gulvet, og en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 15 er nødvendig for å få øye på den. Kisten er ulåst, og inneholder 90 ep, 120 gp, en *helbredelsesdrikk*, en *bokrull med stillhet* og en *bokrull med revitalisering*.

Tildeling av XP

Del 700 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner uglebjørnen eller slipper den fri.

14. Kongens værelse

Enhver karakter som lytter mot døren hører to stemmer i opphetet diskusjon – en høylydt, knurrende stemme som krever betaling for noe, og et silkemykt svar.

Dette rommet er innredet som et enkelt værelse, med tykke skinnfeller slengt på gulvet som tepper. Gamle trofeer henger på veggene, en stor seng står mot nord, og rommet er opplyst av et fyrfat med brennende kull. Et rundt bord med flere stoler står mot sør, ved døren. Nær bordet, på gulvet, ligger en bevisstløs dverg som virker stygt forslått.

Kong Grol er en gammel, voldsom **trollbjørn** med 45 HP. Han styrer Klippegapstammen kun med trusler. Alderen har tynget skuldrene og bøyd ryggen hans, men han er fremdeles overraskende smidig og sterk. Han er kravstor og hevngjerrig, og ingen i stammen tør å motsette seg ham.

Grol er ledsaget av Snerr, en **ulv** med 18 HP, og en **dobbeltgjenger** forkledd som en kvinnelig drow. Dobbeltgjengeren, Vyerith, er en budbringer fra Den svarte edderkoppen som er her for å få Gundren Steinsøker og kartet over Bølgedrønngrotten fra Kong Grol. Grol vil ha betalt for kartet, og forhandler med drowen om pris. Vyerith vil først avhøre Gundren for å

finne ut om noen andre vet hvor gruven er. Så planlegger dobbeltgjengeren å drepe dvergen og ødelegge kartet.

Hvis skurkene er blitt advart om at et angrep er nært forestående, gjemmer Vyerith seg bak døren mot nordøst, og lar den være så vidt åpen for å kunne angripe en inntrenger bakfra. Grol holder Gundren som gissel, klar til å drepe dvergen hvis karakterene ikke gir seg.

Skyteskår. Skyteskårene er fire og en halv meter over bakken utenfor, og skapningene her holder ikke utkikk. Det er usannsynlig at de merker inntrengere som går rundt utenfor borgen.

Nordvestre rom. Dette rommet var en gang et komfortabelt bad, men er nå et av de mest ødelagte rommene. Det inneholder fremdeles et stort flislagt kar som ikke er i bruk av borgens nåværende beboere.

Bevisstløs dverg. Nær det sørvestre hjørnet av rommet er Gundren Steinsøker, en dvergisk **borger**. Han er bevisstløs, men stabil, med 0 HP.

Utviklinger

Hvis Grol blir drept, prøver Vyerith å drepe Gundren og flykte med kartet i retning av område 11, hvor han flykter gjennom den skjulte seilduksdøren. Hvis han blir trengt opp i et hjørne, slåss dobbeltgjengeren til døden fremfor å la seg bli tatt til fange.

Hvis Gundren blir vekket til live, takker han gruppen for å ha kommet ham til unnsetning, men vil ikke forlate Klippegapet borg uten kartet sitt. Dessverre vet han ikke hvor Kong Grol har gjemt det (se seksjonen "Skatter").

Skatter

Gjemt under Grols sengemadrass er en sydd lærsekk som inneholder 220 sp, 160 ep, tre *helbredelsesdrikker* og Gundrens kart til Bølgedrønngrotten.

Tildeling av XP

Del 950 XP likt mellom karakterene hvis gruppen overvinner Kong Grol, ulven og dobbeltgjengeren.

Gi i tillegg 200 XP til gruppen hvis karakterene redder Gundren Steinsøker og får ham trygt tilbake til Phandalin.

Krigsbande kommer tilbake

Du kan legge til en komplikasjon i form av en krigsbande med hobgobliner som kommer idet karakterene forbereder seg på å dra. Banden består av tre **hobgobliner**, ledet av Targor Blodsverd, en **hobgoblin** med 20 HP. Targor har også to **ulver** som kjæledyr.

Hobgoblinene har ingen skatter, men 1t4 av dem har blodige sekker med avhuggede alvehoder. Hodene er trofeer fra hobgoblinenes nylige seier over et alvisk jaktlag.

Smarte karakterer kan prøve å snakke Targor til fornuft ved å oppfordre ham til å se på seg selv som Grols etterfølger i stedet for Grols hevner. Targor har lenge prøvd å ta kontrollen over Klippegapstammen, så han kan gjøre eventyrerne den tjenesten å ikke drepe dem, gitt at en eller flere karakterer lykkes i en test av Karisma (Overbevisning) mot VG 15.

Tildeling av XP

Del 500 XP mellom karakterene hvis de slår krigsbanden med hobgobliner eller inngår en avtale med Targor.

Hva nå?

Hvis Gundren Steinsøker overlever prøvelsene i Klippegapet borg, takker han karakterene og ber om at de eskorterer ham tilbake til Phandalin og så reiser til Bølgedrønngrotten for å finne ut hva som har skjedd med brødrene hans, Nundro og Tharden. Han vet at noen som kalles Den svarte edderkoppen har arrangert bortføringen av ham, og håper at karakterene vil stanse skurken. Når de vender tilbake til Phandalin, tilbyr Gundren karakterene 25 gp hver for hjelpen, og lover karakterene en andel på 10% i gruvens verdier så snart operasjonen der er i gang.

Enten karakterene fikk informasjon fra Agatha eller Reidoth, forhandlet med Hamun Kost, eller frigjorde Gundren og kartet hans fra Klippegapet borg, vet de nå hvor Bølgedrønngrotten ligger. Det eneste som gjenstår for dem å gjøre, er å finne det gamle dvergedypet og selv finne ut hvem Den svarte edderkoppen er, og hvorfor han er så interessert i Phandelvers tapte gruve.

Del 4: Bølgedrønngrotten

Tjuefire kilometer øst for Phandalin, i de dype dalene langs Sverdfjellene, ligger Bølgedrønngrotten. Den rike gruven fra Phandelverpakten gikk tapt for fem hundre år siden, under orkeinvasjonen som la denne delen av Norden øde.

I løpet av århundrene siden da har utallige gullgravere og eventyrere lett etter den tapte gruven, men ingen lyktes før Steinsøkerbrødrene fant inngangen for en måned siden. Dessverre skjønte ikke Steinsøkerne at de ble forfulgt av spioner som jobbet for Nezznar, Den svarte edderkoppen, og uten å ville det, førte de drow-skurken til byttet. Nezznar og kumpanene hans tok seg av de to Steinsøkerne som holdt vakt ved funnet, og satte så i stand Gundrens overfall. Etter at han fikk vite om eventyrernes forhold til Gundren, eller bedriftene deres rundt Phandalin, har Den svarte edderkoppen gitt ordre om at karakterene skal ryddes av veien. I mellomtiden har Nezznar begynt utforskningen av Bølgedrønngrotten.

Drowen leter etter Formelsmien, hvor magikerne fra gamle Phandalin fortryllet dvergevåpen og gnomoppfinnelser. Men Nezznars utforskning er hindret av rastløse vandøde og monstrene som lurer i Bølgedrønngrotten, og han må gå forsiktig frem.

Eventyrerne har nå muligheten til å hjelpe Gundren, hevne slekten hans, og sette en stopper for de forbryterske planene til Den svarte edderkoppen. Og opphopningen av mektig magi som ryktes å være gjemt i gruvene er litt av en skatt.

Karakterlevel

Denne delen av eventyret er innrettet mot karakterer på minst level 4, og antar at hver karakter har fått minst 2,700 XP. Hvis eventyrerne hoppet over for mange av de frivillige undersøkelsene og situasjonene i del 3, er det ikke sikkert de har nådd level 4, og mange av situasjonene i denne delen kan være for vanskelige for dem.

Ekspertisepoeng (XP)

I denne delen av eventyret blir XP gitt for å overvinne monstre, som i del 2 og 3. Men XP for monstre er ikke oppgitt i beskrivelsen av situasjonen. I stedet er mengden XP et monster er verdt oppgitt i monsterblokken dens (se tillegg B). Du regner ut tildelingen ved å legge sammen verdiene for alle monstrene karakterene overvinner. Andre tildelinger av XP, og grunnene til dem, er beskrevet i teksten, under overskriften "Tildeling av XP".

Vandrende monstre

Monstre streifer gjennom alle områdene i gruven. Tilfeldige møter minner spillere på at monstre ikke nødvendigvis er begrenset til spesifikke områder, og at ingen del av grotten er trygg. Møter med vandrende monstre holder spillerne og karakterene vaktsomme på en effektiv måte, letter spilleres kjedsomhet, og legger press på gruppens ressurser. Men det blir fort ensformig å ha for mange tilfeldige møter, så vær litt tilbakeholden med dem.

Hvis karakterene bruker lang tid i et gitt område, kan du teste for vandrende monstre ved å kaste en t20. Hvis du får 17–20, finner en situasjon sted. Hvis spillerne virker rastløse, kan du også bestemme at en situasjon finner sted. Kast en t12 og finn ut hva gruppen møter ved hjelp av tabellen over vandrende monstre.

Vandrende monstre

t12-kast	Resultat
1–3	Stirger (2t4)
4–5	Ghouler (1t4)
6	Grikker (1t4)
7–8	Trollbjørner (1t4)
9	Skjeletter (1t6)
10	Zombier (1t6)
11–12	Okergelé (1)

Generelle trekk

Gruven er kald, fuktig, og overraskende trekkfull. En merkbar bris blåser gjennom mange av passasjene, og flyter fra område 1 mot område 16.

Tak. Tunneler er 3 meter høye, med mindre noe annet er oppgitt. Rom har 6 meter høye tak, mens naturlige grotter har 9 meter høye tak med dryppstein her og der.

Dører. Med mindre noe annet er oppgitt, er alle dører litt over halvannen meter høye, litt mer enn 1 meter brede, og laget av 15 cm tykke tilskjærte steinblokker med håndtak og hengsler av jern. Dørene er lave og brede – perfekt for dverger.

Vegger. Veggene er hogd stein. I noen områder (14, 15, 19 og 20) er de dekket med godt tilpassede steinblokker.

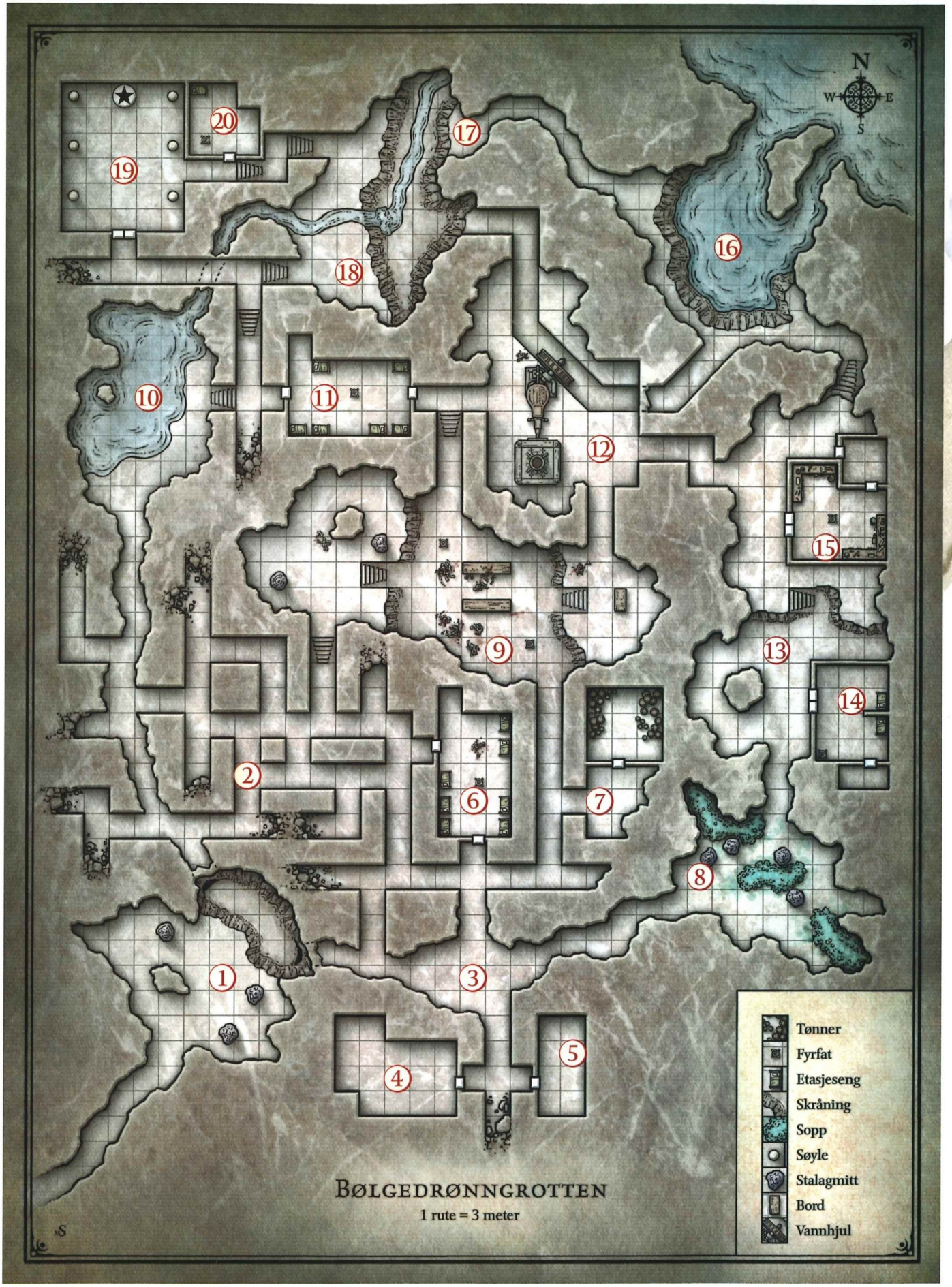
Gulv. Alle gulvene er jevn, naturlig stein.

Lys. Ikke noe, med mindre annet er oppgitt. Tekstboksene antar at karakterene har lyskilder eller mørkesyn.

Stalagmitter. Disse steinspirene, som finnes i mange av de naturlige grottene, stiger opp fra gulvet og kan brukes som dekning (se "Dekning" i regelboken).

Nummererte situasjoner

Alle situasjonene i denne delen av eventyret er nummererte på kartet over Bølgedrønngrotten.


N
W
E
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
Tønner
Fyrfat
Etasjeseng
Skråning
Sopp
Søyle
Stalagmitt
Bord
Vannhjul
BØLGEDRØNNGROTTEN
1 rute = 3 meter

Drønnende bølger

Enhver god hule har karakteristikker som gjør dem unike, og Bølgedrønngrotten er ikke noe unntak. Den rytmiske tordenen av hamrende bølger gir gjenlyd gjennom gruven, høyt nok til å få berget under føttene til å dirre. Bølger kommer med omtrent to minutters mellomrom, og lyden blir kraftigere mot nordøst.

Bølgedrønngrotten er ikke i nærheten av havet, men en vannfylt grotte dypt inne i gruven er koblet sammen med en underjordisk varm kilde. Den kilden koker ustanselig over, og skaper en bølge som slår inn i en smal trakt og skaper en lyd som ligner bølger som brytes. Beskriv denne lyden for spillerne innimellom. Det vil vekke nysgjerrigheten deres, og lokke dem mot kilden, og dermed også lenger inn i gruven.

1. Huleinngang

Enten karakterene følger Gundrens kart eller får retningsbeskrivelser til Bølgedrønngrotten fra en annen kilde, kommer de først til en smal tunnel med en inngang som er gjemt ved foten av Sverdfjellene.

Inngangen fører inn i en stor grotte som er støttet av en naturlig steinsøyle og som inneholder tre stalagmitter. I vestdelen av grotten, bak søylen, er det tre sengetepper og en haug med forsyninger – sekker med mel, poser med salt, tønner med saltet kjøtt, lanterner, flasker med lampeolje, hakker, spader, og annet utstyr. Blant forsyningene ligger liket av en dvergisk gruvearbeider, død i minst en uke.

Den nordøstre delen av grotten har kollapset og skapt en tre meter bred og 6 meter dyp grop. Et solid hamptau er bundet fast rundt en stalagmitt i nærheten, og dingler ned langs kanten av gropen. Fra bunnen av den leder en grovhugd tunnel mot nordvest og øst.

Dette var Steinsøkernes leirplass. Den døde dvergen er Tharden, Gundrens bror, som ble drept av Den svarte edderkoppen. Gundrens andre bror, Nundro, var også her, og er for øyeblikket Den svarte edderkoppens fange i område 20.

Dvergenes forsyninger kan være nyttige, men ikke spesielt verdifulle.

Åpen grop. For å klatre opp og ned veggene i gropen, må en karakter lykkes i en test av Styrke (Idrett) mot VG 15. En karakter som feiler testen med 5 eller mer, faller, tar 1t6 stump skade per 3 meter fall, og lander liggende på bunnen. Tunnelen i bunnen fører nordvestover mot område 2, og østover mot område 3.

Skatter

Tharden går med et par *langsteg- og sprangstøvler*. Nezznar overså dem i hastverket med å utforske resten av Bølgedrønngrotten.

2. Gruvetunneler

Denne labyrinten av passasjer er en gammel seksjon av Bølgedrønngrottens opprinnelige gruve.

Dette området består av mange kryssende ganger, taket er kun litt under to meter høyt, og flere av gangene ender i delvis utgravde steinflater.

Blindgangene er steder hvor gruvearbeiderne gav opp og bestemte seg for å gå videre til nye steder. I en av dem lusker en **okergelé** tålmodig. Når gruppen går inn i denne delen av gruven, begynner geléen å jage gruppen mens den instinktivt venter på en mulighet til å angripe et enslig mål.

3. Gammel inngang

Tunnelen som fører sørover var den opprinnelige inngangen til Bølgedrønngrotten, men den ble begravet av ødeleggelsene som skylte over gruvene for flere hundre år siden. Et stort slag ble utkjempet her da orkene stormet gruvene. De døde ligger fremdeles der de falt.

Mange tunneler møtes i denne naturlige, 10 meter høye grotten. Veggene er skjært til med enkle relieffer som forestiller dverger og gnomer som arbeider i gruvene. Under dem er omtrent tyve skjeletter i rustne rustningsdeler strødd over gulvet i grotten. Noen er dvergskjeletter, mens andre er levninger av orker. Seks store messinglanterner står i nisjer eller på utspring rundt i grotten, men ingen er tent.

Ti **stirger** klamrer seg til taket som flaggermus. Monstrene finner sjelden levende byttedyr i gruvene, og de er skrubbsultne. Hvis karakterene ser ned på skjelettene på gulvet, er det sannsynlig at stirgene kommer uforvarende på dem. Enhver karakter som ikke ser mot taket blir overrumplet, med mindre hans eller hennes passive Visdom (Sansning) er høyere enn stirgenes test av Smidighet (Sniking) (gjør kun en test for alle sammen). Karakterer som ikke er overrumplet hører vingeslag idet stirgene går til angrep.

Lanternene og utskjæringene av gruvearbeidere var ment å skulle være en velkomst til nykommere.

4. Gammelt vaktrom

Dette vaktrommet beskyttet en gang inngangen til gruven, men den falt tidlig i kampene da orkene angrep.

Splintrede steinbenker og hauger med rester av et delvis kollapset tak fyller dette rommet. Blant ruiner av steinsenger og veltede våpenstativer ligger knoklene etter mange orker og dverger.

Runden etter at en levende skapning kommer inn i dette rommet, begynner knoklene å røre på seg og knytte seg sammen slik at de blir til ni **skjeletter**. De slåss til de er ødelagte.

5. Takstkontor

Gruvens taksatorer arbeidet her. De veide og vurderte malmprøver og betalte gruvearbeiderne for jobben de hadde gjort.

Dette rommet var en gang en form for kontor eller et slags lagringsrom. En stor disk av stein deler rommet i to, og på den står det tre vektskåler av jern. Hyller hugget inn i nordveggen er fylt med støvete papirrester. Flere for lengst døde kropper – gnomer og orker, ser det ut til – ligger spredt på gulvet.

Det århundregamle papiret i hyllene smuldrer opp hvis det blir berørt, men en karakter som kan lese dvergisk kan se svake merker på et par biter: Bokføring av takseringer og utbetalinger.

Skatter

Bak disken står en låst kasse av jern som krever innbruddsverktøy og en vellykket test av Smidighet mot VG 20 for å åpne. Denne lønningskisten ble oversett under kampen, og inneholder 600 kp, 180 sp, 90 ep, og 60 gp.

6. Sørlig brakke

Dette var en brakke for gruvearbeidere, hvor dyktige gravere på jobb i Bølgedrønngrotten hvilte mellom skiftene. Enhver karakter som lytter ved den delvis åpne døren kan høre svake knusende og splintrende lyder med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 10.

Gamle steinsenger står langs veggene i sirlige rekker, og et korrodert fyrfat av jern fullt av gammelt kull står nær midten av rommet. Knoklene etter et halvt dusin orker og dverger ligger strødd omkring, kledd i biter av rustning. Tre grå, krokryggede figurer sitter på huk blant levningene og gnager på knoklene.

Tre **ghouler** fra flokken i område 9 er her. De knekker og gnager på de eldgamle knoklene til de falne i håp om å finne litt smakfull marg eller en annen godbit. Ghoulene, ivrige etter et ferskt måltid, angriper med en gang.

7. Ødelagt lagerrom

Til tross for alle ødeleggelsene er den nordlige delen av dette lagerområdet noenlunde intakt.

Den østlige veggen i dette rommet har kollapset i en haug bygningsrester. Mot nord står en dør på gløtt inn mot et lagerrom av god størrelse. Støvete tønner er ryddig stablet mot veggene, alle sprukne og åpne på grunn av alder.

Det er ikke komfortabelt, men lagringsrommet er et trygt hvilested. Ingen monstre kommer denne veien. Dessuten er døren til rommet i god stand, og er enkel å blokkere eller sette slå for.

Innholdet i tønnene har for lengst forsvunnet.

8. Soppgrotte

Denne hulen har forhindret Nezznars utforskning. Drowen mistenker at gruvens magiske verksteder er i nærheten, men han vil helst unngå å måtte hanskes med monstrene her.

Tykke, tette tepper av sopp dekker store deler av gulvet i denne grotten. Vekstene inkluderer 30 cm bred røyksopp, merkelige kjuker som vokser på dryppstein, og store, halvannen meter høye stilker og hatter. Enkelte av røyksoppene gløder med et uhyggelig grønt lysskjær.

De fleste soppene er harmløse, og de grønnglødende soppene lar skapninger se hele grotten uten hjelp fra mørkesyn eller en lyskilde.

Giftgass. Hvis en skapning prøver å krysse grotten, slipper soppteppet som dekker mesteparten av gulvet en giftig gass ut i luften. Alle skapningene i grotten må lykkes i et redningskast for Konstitusjon mot VG 11 eller ta 3t6 giftskade og bli forgiftet i 10 minutter (se regelboken for

Ghoul

mer informasjon om tilstanden forgiftet). Gassen løser seg opp etter 1 minutt, men frem til da må alle skapninger som ender turen sin i rommet gjenta redningskastet.

9. Stor grotte

Denne grotten tjente en gang som bankettrom, møteområde og mjødhall for gruvearbeiderne.

Bratte skråninger deler denne store grotten inn i tre seksjoner: I hver ende er det høye avsatser, og i midten er det en lavere del. Innhogde steintrapper fører opp til avsatsene. To store bord står i midtdelen, sammen med et par gamle fyrfat. Et mindre bord står på den østlige avsatsen. Knoklene etter flere dusin døde krigere – dverger, gnomer, orker og ogurer – vitner om råskapen i kampene som fant sted her for lenge siden.

Syv **ghouler** lurer blant skyggene på den vestlige avsatsen. De merker lys og lyder andre steder i hulen, og skynder seg ned for å angripe. De er sultne, og slåss til de blir ødelagt.

Skråningene er 3 meter høye og krever en vellykket test av Styrke (Idrett) mot VG 12 for å klatre opp eller ned. En skapning som faller eller blir dyttet fra toppen av avsatsen tar 1t6 stump skade og lander liggende.

10. Mørk dam

Skatter er gjemt i denne vannfylte grotten.

En stille dam fyller mye av denne grotten. Vannet er mørkt, og avslører lite om hva som finnes under det. Kantene av dammen består av et tynt lag med knuste skjell fra underlige, bleke muslinger, og en fiskeaktig lukt henger i luften.

En passasje fører sørover fra dette området, og en trappeavsats leder opp mot øst. En doven elv renner ut av hulen mot nordøst.

Dammen er 6 meter dyp i midten. Elven mot nordøst er 1 meter dyp, og taket i passasjen er tre-kvart til en meter over vannet. Det er lett å vade over elven til område 18.

Karakterer som utforsker dammen finner et gammelt skjelett på bunnen, 3 meter fra bredden og 3 meter under vannflaten. Dette er levningene etter en menneskelig magiker fra gamle Phandalin som døde mens han forsvarte gruvene mot orkenes angrep. Flere orkiske piler sitter fremdeles i skjelettets ribbein.

Skatter

Skjelettet har to platinumringer på seg (75 gp hver), og holder rundt en *tryllestav med magiske missiler* med knokkelfingrene sine.

11. Nordlig brakke

Den østlige døren er barrikadert fra innsiden av rommet og krever en vellykket test av Styrke mot VG 20 for å tvinge opp. En karakter som lytter ved en av dørene og lykkes i en test av Visdom (Sansning) mot VG 10 hører barske stemmer som snakker på goblinsk om hvor sultne de er.

Gamle steinsenger står langs veggene i denne brakken, som er opplyst og varmet av et glødende fyrfat av jern midt i rommet.

Hvis gruppen kommer inn fra vest, legg til:

På den andre siden av rommet er det en dør til, blokkert av en barrikade laget av restene etter et trebord.

Fem **trollbjørner** holder til i dette rommet. De er Nezznars lojale undersåtter. Dette rommet er frontlinjen i drowens invasjon av Bølgedrønngrotten, og trollbjørnene er her for å hindre ghouler, zombier og andre vandøde fra å plage mesteren deres i tilholdsstedet hans (område 19).

I likhet med område 6 var dette en gang en brakke for arbeidere. Nezznars trollbjørner fjernet likene de fant her, og bygget barrikaden.

Skatter

Den største trollbjørnen har en taske som inneholder 15 kp, 13 ep, og en *vitalitetsdrikk*.

12. Smeltegrotte

I likhet med soppgrotten i område 8 utgjør dette rommet et alvorlig hinder i Nezznars forsøk på å nå målet sitt, som er Formelsmien (område 15). Drowen jobber ennå med å pønske ut en plan for å komme seg forbi de vandøde vokterne i dette området.

En smeltedigel og en mekanisk blåsebelg drevet av et vannhjul dominerer dette store rommet. Digelen er kald og mørk, men hauger med kull ligger stablet i nærheten, sammen med vogner fulle av rå malm. Vannhjulet er plassert i en tre meter bred kanal hugget inn i gulvet, men kanalen er tørr. Passasjer leder ut mot vest, sør og øst. Den tomme kanalen fører mot nord og øst.

Mer enn et dusin uttørkede lik er spredt rundt i rommet. Disse drepte dvergene og orkene har fremdeles på seg restene av rustningene sine. En hodeskalle innhyllet i grønn ild svever over dem.

Åtte av de falne dvergekrigerne er **zombier**. De reiser seg og jager alt levende som kommer inn i rommet, men de følger ikke skapninger utenfor dette området i mer enn 1 runde. I tillegg vokter en langt mer intelligent vandød over området: en **flammeskalle**. Denne skapningen tjente de menneskelige magikerne som var alliert med dvergene og gnomene fra Phandelver, og den handler fremdeles etter eldgamle instrukser om å hindre inntrengere i å passere.

Dette imponerende rommet var hjertet av gruvedriften i Bølgedrønngrotten. Her smeltet dvergene ned malmen sin for å raffinere barrer av sølv, gull og platinum. Den tørre kanalen brukte dvergene til å dirigere elven fra område 18 slik at den drev vannhjulet her. Det drev igjen blåsebelgen som matet smeltedigelen.

Bunnen av kanalen er halvannen meter under gulvnivå, og ingen egenskapstest trengs for å heise seg inn eller ut. Karakterer i kanalen kan følge den ut av dette rommet mot nord eller mot øst, selv om taket kun er halvannen meter høyt så snart kanalen kommer utenfor rommet.

13. Stjernegrotte

De strukturelle skadene og skjelettlevningene i dette området vitner om den destruktive formelkampen som ble utkjempet her for flere hundre år siden, da orkene og de innleide magikerne deres stormet gruvene.

> Glitrende mineraler i taket på denne store grotten fanger lyset og sender det tilbake for å skape inntrykket av en stjerneklar natthimmel. Dusinvis av skjeletter – mange knust under steiner som har løsnet – er spredt over gulvet.
>
> Hulen er stor nok til at den inneholder to frittstående bygninger. Hver av disse steinbygningene er bygget for bruk av mennesker, i motsetning til døråpningene og møblene av dvergstørrelse dere har sett andre steder i gruven. Begge bygningene har medtatte og svartflekkede murvegger, og doble dører som er sprukne og brannskadde.
>
> Grotten er delt av en skråning med en trapp som er hugget inn i steinveggen. Passasjer fører ut av dette området mot nord, sør og vest.

De skadde bygningene er beskrevet i område 14 og 15. Mineralene i taket er vakre, men de er verken magiske eller verdifulle.

Enhver karakter med trening i Arkana kan føle en subtil magisk aura i denne grotten. (Formelen *avslør magi* viser det samme.) Auraen blir sterkere etter som man kommer nærmere den nordlige bygningen (område 15).

14. Magikerkvarteret

Dørene til dette området er sprukne, og jernhengslene er delvis smeltet. For å tvinge opp eller bryte ned dørene, må man lykkes i en test av Styrke mot VG 15.

> Støv, aske, vegger tilsotet av ild, og hauger med bygningsrester under det sammensunkne taket viser at dette rommet ble skadet av en ødeleggende eksplosjon. Innredningen – bord, stoler, bokhyller, senger – er svidd eller splintret, men ellers godt bevart. En brannmerket jernkiste står ved foten av en av sengene.

Dette rommet inneholder den rastløse ånden til den siste magikeren som døde her: **Mormesk, gjenferd.** Han er ikke synlig til å begynne med, men stiger opp av gulvet når en levende skapning kommer inn i rommet.

Mormesk var en mektig magiker helt til han møtte sin skjebne i formelkampen under høydepunktet av orkenes angrep. Århundrer med sinne har forgiftet sjelen hans, og forvandlet ham til en hatefull ånd.

Mormesk er lederen for de vandøde som hjemsøker Bølgedrønngrotten. Gjenferdet tilbringer tiden sin her fordi skattene han hadde samlet i livet er i den svidde kisten (se seksjonen "Skatter"). Siden han ikke lenger er legemlig, kan han ikke berøre eller eie rikdommene han nøt mens han levde.

Denne bygningen tjente som gjestehus for besøkende magikere som arbeidet i Formelsmien (område 15), for det meste mennesker fra nærliggende byer. Alle møblene er proporsjonert etter mennesker.

Flammeskalle

Å rollespille Mormesk

Mormesk snakker i dystre hviskinger. Når gjenferdet først stiger opp fra gulvet, sier det: "Nærværet deres støter meg, livene deres er tapt. Skattene mine tilhører meg, og dere får ikke plyndre dem!" Hvis karakterene ikke gjør noe forsøk på å snakke med gjenferdet, går det til angrep.

Hvis karakterene prøver å snakke med gjenferdet, hører det på hva de har å si, så lenge de ikke har skadet det eller tatt noen av eiendelene dets. Gjenferdet er ugjenkallelig ondt, så den eneste måten karakterene kan stagge dets spektrale hånd på, er å tilby det noe en tidligere magiker ville regnet for å være verdifullt i bytte mot livene deres. Mormesk liker magiske gjenstander (særlig bokruller), formelbøker, og arkan kunnskap. Uansett hva gaven er, må en karakter lykkes i en test av Karisma (Overtalelse) mot VG 10 for å overbevise gjenferdet.

Uansett hva karakterene tilbyr det, vil ikke gjenferdet gi slipp på trepipen i den brente kisten. Det vil gi slipp på myntene og edelsteinene hvis karakterene går med på å drepe **tilskueren** i Formelsmien. (Gjenferdet forklarer ikke hva en tilskuer er. Det peker bare mot område 15.) Straks det får gaven sin, lar gjenferdet karakterene se gjennom bøkene og beholde det hemmelige kartet i en av dem (se seksjonen "Skatter").

Skatter

Den brente kisten er ulåst, og inneholder 1,100 kp, 160 sp, 50 ep, tre diamanter (100 gp hver), og en trepipe med platinumfiligran (150 gp).

Noen magisk preserverte bind står fremdeles på hyllene. De fleste er bare historieverk, men et av dem har et kart sydd inn i omslaget. Kartet kan bli oppdaget med en vellykket test av Intelligens (Undersøkelse) mot VG 12. Kartet kan lede til et sted som du har laget selv. Når karakterene er ferdige med å utforske her, kan dette gamle kartet lede dem til det neste eventyret deres.

15. Formelsmien

Dette er stedet hvor magikerne som allierte seg med dvergene og gnomene i Phandelverpakten kanaliserte grottenes magi for å kaste magi over dvergiske våpen og gnomoppfinnelser. Den nordlige døren er forbrent og sprukken, og jernhengslene delvis smeltet. Den kan tvinges opp med en vellykket test av Styrke mot VG 15. De vestlige doble dørene er akkurat like skadet, men står litt på gløtt.

> Dette store verkstedet ble stygt skadet i formelkampen som ødela gruvene for mange år siden. Arbeidsbenkene som står i hvert hjørne av rommet er svidde, og kledningen er brent av steinveggene. I midten av rommet står det en pidestall av stein som holder oppe et lite fyrfat, og i det danser og spraker en uhyggelig grønn flamme. Fyrfatet og pidestallen ser ikke ut til å være berørt av kreftene som ødela dette området.
>
> Bak fyrfatet med den grønne flammen svever en kuleformet skapning som er litt over en meter i diameter. Fire øyestilker stikker ut fra den sentrale formen: To på hver side. På midten av kroppen er et større øye, og det stirrer på dere.
>
> "Hallo," sier en tykk, rumlende stemme inne i hodene deres.

Tilskuer

Monsteret som holder vakt i dette rommet er en **tilskuer**. En av menneskemagikerne som arbeidet i Formelsmien manet frem skapningen for å vokte de magiske gjenstandene som ble skapt og lagret her. Da gruven ble plyndret, forstyrret orkene den skjøre magien i området, og svekket tilskuerens grep om virkeligheten. Den er blitt sinnsforvirret, og tror at gruven fremdeles er i bruk. Den ignorerer alle beviser på noe annet.

Gjenferdet (område 14) vil drive bort eller drepe tilskueren, men så langt har skapningen enkelt håndtert angrepene fra Mormesks zombier og ghouler, uten å se noe rart i at vandøde streifer rundt i gruven. Hvis gruppen prøver å fjerne noe fra området, angriper tilskueren. Hvis tilskueren på en eller annen måte blir blind, forsvinner den tilbake til hjemplanet sitt, overbevist om at den ikke lenger kan utføre oppgaven den ble manet frem for.

Med en vellykket test av Karisma (Bedrag) mot VG 15 kan en karakter lure tilskueren til å tro at en eller flere gruppemedlemmer er magikere eller arbeidere som jobber for eierne av Bølgedrønngrotten, sendt for å avslutte tilskuerens arbeidsavtale. Hvis bedraget lykkes, tror tilskueren at den er løst fra forpliktelsene sine, og forsvinner tilbake til hjemplanet sitt.

Fyrfat med grønn flamme. En vellykket test av Intelligens (Arkana) mot VG 15 identifiserer fyrfatet som kilden til magien som gjennomstrømmer de omkringliggende grottene. Denne magien har svunnet hen i løpet av årene, og kan nå ikke lenger bli brukt til å kaste permanente fortryllelser over magiske gjenstander. Likevel vil alle våpen og rustninger som blir holdt minst 1 minutt inne i den grønne flammen bli henholdsvis *+1 våpen* eller *+1 rustning* i 1t12 timer (se tillegg A). Det er ikke mulig å fjerne fyrfatet fra Formelsmien.

Nordlig rom. Dette vesle rommet er et separat arbeidssted hvor gjenstander som skulle forberedes for fortryllelse ble polert, lakkert, og på andre måter gjort ferdig. I likhet med hovedarbeidsrommet er det nesten fullstendig rasert.

Skatter

På arbeidsrommet i det sørøstre hjørnet av rommet er de siste gjenstandene tilskueren skulle beskytte: *Lysbringer* og *Dragevern*.

Lysbringer. Dette er en *+1 stridsklubbe* som ble laget for en prest av Latander, soloppgangens gud. Klubbens hode er formet som en solrenning, og laget av massiv messing. Våpenet, som er gitt navnet *Lysbringer*, gløder like kraftig som en fakkel når bæreren gir ordre om det. Mens den gløder, gir klubben 1t6 ekstra strålende skade til vandøde skapninger.

Dragevern. Dette er en *+1 brystplate*, inngravert med et motiv som forestiller en gulldrage. Den ble laget for en menneskehelt fra Neverwinter ved navn Tergon, og gir bæreren fortrinn i redningskast mot pustevåpnene til skapninger av typen drage.

16. Drønnende grotte

Lyden av hamrende bølger som gir Bølgedrønngrotten navnet sitt kan spores til denne vannfylte grotten.

En smal avsats gir utsyn over en stor grotte som huser buldrende, frådende vannmasser. Den rytmiske drønningen som kan høres gjennom gruvene er høyere her. Med jevne mellomrom blir en ny vannstrøm presset inn i dette rommet og slår mot veggen rett under avsatsen. Ekkoet antyder at denne hulen kan være en arm av en mye større grotte mot nordøst.

Avsatsen som går langs sørveggen er fire og en halv meter over vannivået. Når vann strømmer inn i hulen hvert andre minutt, øker vannivået med 3 meter. Etter ett minutt går nivået tilbake til den normale dybden på 6 meter.

17. Gammelt elveleie

Elven som renner fra område 10 til område 18 fortsatte tidligere gjennom denne lave passasjen før den til slutt rant ut i område 16.

Denne passasjen er bare litt over en meter høy, og er delvis blokkert av runde steiner og grus. Det kan ha vært et elveleie, men det renner ikke vann her nå.

Dvergene ledet elven inn i kanalen som fører til område 12 for å drive vannhjulet i smeltegrotten. Jordskjelvene som skaket Bølgedrønngrotten under den siste formelkampen etter orkenes invasjon fikk gulvet i område 18 til å kollapse, og det avledet elven igjen. Det gamle elveleiet er en brukbar passasje som omgår de vandøde i område 12, men Nezznar har ikke oppdaget dette ennå.

18. Sammenrast grotte

Nezznars tjenere befinner seg i denne grotten, på vakt mot vandøde streiftog mens de nøye leter gjennom skrammelet. Den svarte edderkoppens klarsyn antyder at det er verdifulle skatter gjemt i bunnen av revnen som ble skapt da dette området ble ødelagt.

En vid revne fyller den østlige delen av denne grotten. En elv renner ut av vestveggen før den styrter ned i revnen og fortsetter ut igjen mot nord. Flere tau som er festet til jernstaker langs vestkanten av revnen fører ned mot gulvet i avgrunnen.

Tre **trollbjørner** er postert her. To av dem rydder stein fra gulvet av revnen, mens en annen står vakt i den vestlige halvdelen av grotten. En **dobbeltgjenger** ved navn Vhalak har overoppsyn med operasjonen, forkledd som en mannlig drow. Hvis kamp bryter ut i hovedgrotten, klatrer de to trollbjørnene i revnen opp for å bli med.

Revne. Revnen er 6 meter dyp. Det å klatre opp eller ned uten å bruke tau krever en vellykket test av Styrke (Idrett) mot VG 10. En skapning som feiler testen med 5 eller mer, faller og tar 1t6 stump skade per 3 meter fall, og lander liggende i bunnen.

Utviklinger

Hvis to trollbjørner blir drept, prøver dobbeltgjengeren å trekke seg tilbake til område 19 for å advare Nezznar.

Skatter

Nezznars klarsyn var riktig. Begravd under tunge masser i bunnen av revnen er det knuste skjelettet til en dverg som har på seg *stridshansker med ogurstyrke*. Levningene ligger skjult, men kan finnes med en vellykket test av Visdom (Sansning) mot VG 20. Hver karakter som leter kan gjøre en test per time.

19. Dumathoins tempel

Nezznar bruker dette rommet som hovedkvarteret sitt mens han utforsker gruvene og leter etter Formelsmien.

Seks sprukne marmorpilarer står langs veggene i denne hallen. I nordenden står en 3 meter høy statue av en dverg som sitter på en trone med en mektig krigshammer i fanget. Store smaragdøyne glitrer i statuens øyne.

Støvet og skrotet som dekker gulvet er feid til den ene siden, og en slags leir brer seg nå ut foran statuen. Et halvt dusin sengetepper og sekker er ryddig plassert rundt en grovt bygget ildgrop. Et trebord står på vestsiden av rommet, mellom to pilarer.

Hvis de som er i rommet ikke er oppmerksomme på karakterene når de kommer inn, legg til det følgende:

To trollbjørner står ved bordet, flankert av en mørk alv kledd i svart lærrustning og kjortel. Han holder en svart stav med en utskjært edderkopp på toppen og rynker pannen når han ser dere. "Det ser ut til at jeg må ta meg av dere selv. Synd at det skal ende på denne måten."

Nezznar, den svarte edderkoppen har fire **digre edderkopper** som forsvarer ham til døden. Hvis de venter trøbbel, gjemmer edderkoppene seg bak pilarene, og Nezznar kaster *usynlighet* på seg selv og står nær bordet. Test Smidighet (Sniking) for edderkoppene. Når inntrengerne kommer, prøver edderkoppene å fange dem i vev før de går i nærkamp. Nezznar blir med i slaget runden etter at edderkoppene angriper.

Hvis **dobbeltgjengeren** fra område 18 trakk seg tilbake til dette området, forkler den seg som Nundro Steinsøker slik at Nezznar kan bruke "dvergen" til å tvinge gruppen til å overgi seg (men drowen skader ikke dobbeltgjengeren.) Se seksjonen "Å rollespille Nezznar" for mer informasjon om drowskurken.

Statue. Statuen forestiller Dumathoin, dvergeguden for gruvedrift. En karakter med trening i Religion kjenner igjen guddommen. Statuen er pent utskjært, og smaragdøynene virker svært verdifulle. Men steinene er forfalskninger av verdiløst glass, som nærmere undersøkelse og en test av Intelligens (Undersøkelse) mot VG 15 vil avsløre. De er også beskyttet av en mektig formel, og formelen *avslør magi* vil vise en sterk aura av abjurasjonsmagi rundt statuen.

Det er enkelt å klatre opp statuen og brekke løs en edelstein med en vellykket test av Styrke mot VG 10. Men hvis et av øynene blir fjernet, sprekker pilarene langs veggen og får taket til å rase. Alle skapninger i rommet må gjøre et redningskast for Smidighet mot VG 15. De tar

NEZZNAR, DEN SVARTE EDDERKOPPEN

4t10 stump skade fra fallende stein og blir liggende hvis de feiler, eller halvparten av skaden hvis de lykkes.

Bord. Bordet er overstrødd med notater og kart som viser Nezznars forsøk på å utforske gruven så langt. En svart skinnsekk med skatter ligger blant papirene (se seksjonen "Skatter").

Å rollespille Nezznar

Selv om han har tenkt å drepe karakterene, er Nezznar nysgjerrig. Hvis han får sjansen, spør han karakterene ut om hvem de er, hvem de er lojale overfor, interessene deres, og hvilke mål de har. Han husker alt, i tilfelle han en dag får bruk for det han finner ut.

Nezznar innrømmer at han er Den svarte edderkoppen, og at han har brukt Klippegapgoblinene og Rødmerkene for å forsikre seg om at Bølgedrønngrotten ble holdt hemmelig for alle andre. Han sier og gjør hva som helst for å få karakterene til å være mindre på vakt, inkludert å love å overgi seg eller å foreslå samarbeid mot monstrene som hindrer fremdriften hans mot å nå Formelsmien. Men han forråder karakterene så snart de ikke er nyttige lenger.

Utviklinger

Skapningene i område 18 kan høre lyder av kamp i dette rommet. Hvis de ikke er tatt hånd om allerede, ankommer de etter 3 runder og tar turen sin rett etter Nezznars edderkopper i initiativrekkefølgen.

Hvis karakterene tar Nezznar til fange og leverer ham til borgermesterens hall i Phandalin, blir Nezznar låst inne frem til Sildar Hallvinter eller en annen representant for Herrens Allianse kan eskortere ham til Neverwinter for å møte rettferdighet og avhør. Men hvis karakterene ikke plasserer vakter utenfor Nezznars celle, befrir Halia Thornton (se side 17) ham fra fengselet, smugler ham ut av Phandalin, og leverer ham til Zhentarimenes ventende armer. Zhent'ene vil vite alt Den svarte edderkoppen vet om Bølgedrønngrotten. Hva som så skjer med Nezznar, er opp til deg.

Skatter

Nezznar har en *helbredelsesdrikk* og en *edderkoppstav*. I tillegg har drowen en jernnøkkel med et hode formet som en ambolt. Denne nøkkelen låser opp døren til område 20.

Nezznars utforskning av Bølgedrønngrotten har ledet til noen skatter, som drowen oppbevarer i sekken på trebordet. Sekken inneholder 190 ep, 130 gp, 15 pp, ni små edelsteiner (10 gp hver), og et dvergisk ølkrus laget av hamret elektrum (100 gp).

Tildeling av XP

Hvis Nezznar blir fanget levende og avlevert til Sildar Hallvinter eller borgermester Wester i Phandalin, gi gruppen det dobbelte av XP-verdien hans.

20. Prestekvarteret

Døren til dette rommet er låst, og krever innbruddsverktøy og en vellykket test av Smidighet mot VG 15 for å dirkes opp. Nezznar (område 19) har nøkkelen.

Med mindre karakterene sniker, vil all aktivitet ved døren tiltrekke seg oppmerksomhet fra Nezznar og hans kumpaner i område 19, og vil få drowen til å sende de digre edderkoppene sine for å se etter.

> Støvete draperier pryder veggene i dette rommet, som også inneholder en seng og et fyrfat. En ille tilredt dverg ligger bundet og bevisstløs på det kalde steingulvet.

Dette rommet hørte tidligere til presten som ledet Dumathoins tempel (område 19), men Nezznar bruker det nå som celle. Skikkelsen som ligger på gulvet er Nundro, en dvergisk **borger** og den yngste av de tre Steinsøker-brødrene. Nezznar sparte livet hans fordi han trodde dvergen kanskje visste mer om gruven enn han ville ut med. Drowen har foretatt strenge avhør av Nundro en eller to ganger om dagen helt siden han fanget ham.

Utviklinger

Nundro er takknemlig hvis eventyrerne redder ham, og han tilbyr seg å bli med under resten av oppholdet i Bølgedrønngrotten. Nundro vet ikke mer om hvordan gruven ser ut enn karakterene, så han har ikke så mye nyttig informasjon å tilby. Se "NPC-gruppemedlemmer" (side 11) for råd om hvordan du kan styre Nundro.

Hvis karakterene tar seg av Nezznar og undersåttene hans, er dette området et trygt og behagelig sted å hvile før utforskningen deres av gruven fortsetter.

Tildeling av XP

Hvis Nundro blir reddet og overlever eventyret, del 200 XP likt mellom karakterene i gruppen.

Konklusjon

Med hardt arbeid og litt flaks har eventyrerne overvunnet Den svarte edderkoppen og avverget de destruktive planene hans, frigjort Phandalin fra bøllene som truet folket, og tatt tilbake Bølgedrønngrottens tapte gruve. Dådene deres vil bli husket lenge langs denne delen av Sverdkysten. I løpet av de neste årene vil gruvene fra Phandelverpakten bringe stor rikdom til Phandalin og bidra til å etablere fred og velstand i området.

Gundren og Nundro Steinsøker tar over administrasjonen av den nye gruven. Som belønning for tjenesten de har gjort familien deres, tildeler de gruppen med glede en andel i gruvens overskudd på 10 prosent. Hvis karakterene vil bli værende i Phandalin og kanskje sette i stand Tresendar Herregård eller etablere egne hjem, vil folket i området gjerne ha dem her. Selv om de velger å reise videre på leting etter nye eventyr, vil de alltid få en varm velkomst i Phandalin.

Etter dette eventyret bør karakterene ha nådd level 5. Hvis spillerne dine vil fortsette å spille karakterene sine, kan du bruke innholdet i dette settet til å skape dine egne eventyr. Det mystiske kartet fra område 14 i Bølgedrønngrotten gir en mulig eventyråpning, men du står fritt til å utforske andre ideer ved å bruke monstrene, de magiske gjenstandene og stedene i dette eventyret. Hvis du vil lage eventyr for karakterer høyere enn level 5, vil du trenge grunnreglene du finner på Internett eller de avanserte regelbøkene: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, og *Monster Manual*.

Tillegg A: Magiske gjenstander

Hvert eventyr kommer med en forventning om – men ingen garanti for – en eller flere magiske gjenstander. *Phandelvers tapte gruve* har noen magiske gjenstander som viser litt av bredden i de magiske gjenstandene som venter på å bli oppdaget i D&D-verdenene. Se boken *Dungeon Master's Guide* for mange flere gjenstander.

Bruk av gjenstandene

Beskrivelsen av en magisk gjenstand forklarer hva den gjør. En karakter kan få en følelse av at en gjenstand er spesiell ved å berøre den. Hvis man så kaster formelen *identifiser* over gjenstanden, finner man ut hvilke egenskaper den har. Som et alternativ kan en karakter konsentrere seg om gjenstanden under en kort hvil mens han eller hun berører den. Etter hvilen finner karakteren ut hva gjenstanden gjør. Trylledrikker er et unntak: En liten smak er nok til å få vite hva drikken gjør.

Enkelte magiske gjenstander krever at brukeren **innvier** dem før magien kan tas i bruk. Innvielse av en magisk gjenstand krever at du bruker en kort hvil til å konsentrere deg om den (dette kan ikke være den samme korte hvilen du bruker til å finne ut hva den gjør). Avhengig av typen gjenstand, kan denne konsentrasjonen ha form av bønn, våpentrening eller meditasjon. Konsentrasjonen må være uavbrutt. Når en gjenstand er innviet av deg, kan du bruke de magiske egenskapene dens.

En gjenstand kan kun være innviet til én skapning av gangen. En skapning kan ikke ha flere enn tre magiske gjenstander innviet samtidig, og du kan kun innvie én gjenstand per korte hvil.

Innvielsen av en gjenstand tar slutt hvis den har vært mer enn 30 meter unna deg i 24 timer, eller hvis du dør. Du kan også frivillig avbryte en innvielse av en gjenstand under en kort hvil.

Beskrivelser

+1 rustning

Den enkleste formen for magisk rustning er et suverent resultat av magisk og vanlig håndverk. Du har +1 bonus til Rustningsgrad mens du går med denne rustningen.

+1 rustning hverken ruster eller forfaller, og tilpasser seg størrelsen til den som går med den.

+1 våpen

Magiske våpen er uten tvil av høyere kvalitet enn vanlige våpen. Du har +1 bonus til angreps- og skadekast du gjør med dette våpenet.

Enkelte *+1 våpen* (særlig sverd) har tilleggsegenskaper, som å avgi lys.

Beskyttelsesring

Mens du går med denne ringen og har innviet den, har du +1 bonus til Rustningsgrad og redningskast.

Bokrull med magi

En bokrull med magi består av ordene for en enkelt formel, skrevet ned med mystiske tegn. Hvis formelen er på formellisten for din klasse, kan du bruke en handling på å lese rullen og kaste formelen uten å bruke noen komponenter. Ellers er bokrullen uleselig.

Hvis formelen står på formellisten til din klasse, men er på en høyere level enn du vanligvis kan kaste, må du gjøre en egenskapstest med verdien din for formelkasting for å avgjøre om du lykkes i å kaste den. VG er lik 10 + formellevel. Hvis testen slår feil, forsvinner formelen fra bokrullen uten noen effekt.

Så snart formelen er kastet, svinner ordene på bokrullen hen, og selve arket blir til støv.

Edderkoppstav

Toppen av denne svarte, ubrytelige staven er formet som en edderkopp. Staven veier 2.7 kg. Du må innvie staven for å få fordelene den gir og kaste formlene dens.

Staven kan brukes som en kampstav. Den gir 1t6 ekstra giftskade hvis den treffer med et våpenangrep.

Staven har 10 ladninger som driver formlene dens. Med staven i hånden kan du bruke handlingen din til å kaste en av disse formlene, så lenge formelen er på formellisten for din klasse: *Edderkoppklatring* (bruker 1 ladning) eller *vev* (bruker 2 ladninger, redningskast VG 15). Ingen komponenter trengs.

Staven får tilbake 1t6 + 4 brukte ladninger hver dag ved solnedgang. Hvis du bruker den siste ladningen i staven, kast en t20. Hvis du får 1, smuldrer staven til støv og er ødelagt.

Flyvedrikk

Denne drikken gir deg en flyfart som er lik gangfarten din i 1 time. Hvis effekten tar slutt mens du flyr og ingenting annet holder deg oppe, må du bruke bevegelsen din til å lande. Hvis du ikke lander innen 1 minutt, faller du.

Forsvarsstav

Denne slanke, hule staven er laget av glass, men er sterk som eik. Den veier 1.4 kg. Den må være innviet for at du skal få fordelene den gir og kunne kaste formlene dens.

Mens du holder staven har du +1 bonus til Rustningsgrad.

Staven har 10 ladninger som driver formlene den har. Med staven i hånden kan du bruke handlingen din til å kaste en av de følgende formlene fra staven, så lenge formelen er på formellisten for din klasse: *magisk rustning* (bruker 1 ladning) eller *skjold* (bruker 2 ladninger). Ingen komponenter trengs.

Staven får tilbake 1t6 + 4 brukte ladninger hver dag ved soloppgang. Hvis du bruker den siste ladningen i staven, kast en t20. Hvis du får 1, knuser staven og er ødelagt.

Helbredelsesdrikk

Når du drikker denne trylledrikken, får du tilbake 2t4 + 2 HP.

Langsteg- og sprangstøvler

Farten din blir 10 meter med disse støvlene, med mindre gangfarten din er mer, og farten din blir ikke redusert hvis du bærer for mye eller går med tung rustning. I tillegg kan du hoppe tre ganger den vanlige distansen når du hopper.

Stridshansker med ogurstyrke

Mens du har disse hanskene på deg, blir styrken din 19. Hvis styrken din allerede er 19 eller høyere, har ikke disse hanskene noen virkning på deg.

Tryllestav med magiske missiler

Denne tryllestaven har 7 ladninger. Med staven i hånden kan du bruke handlingen din til å kaste formelen *magisk missil* fra den, uten å bruke komponenter, og ved å bruke 1 til 3 av stavens ladninger. Formelens level er lik antallet ladninger du bruker. Du kan bruke denne staven selv om du ellers ikke kan kaste formler.

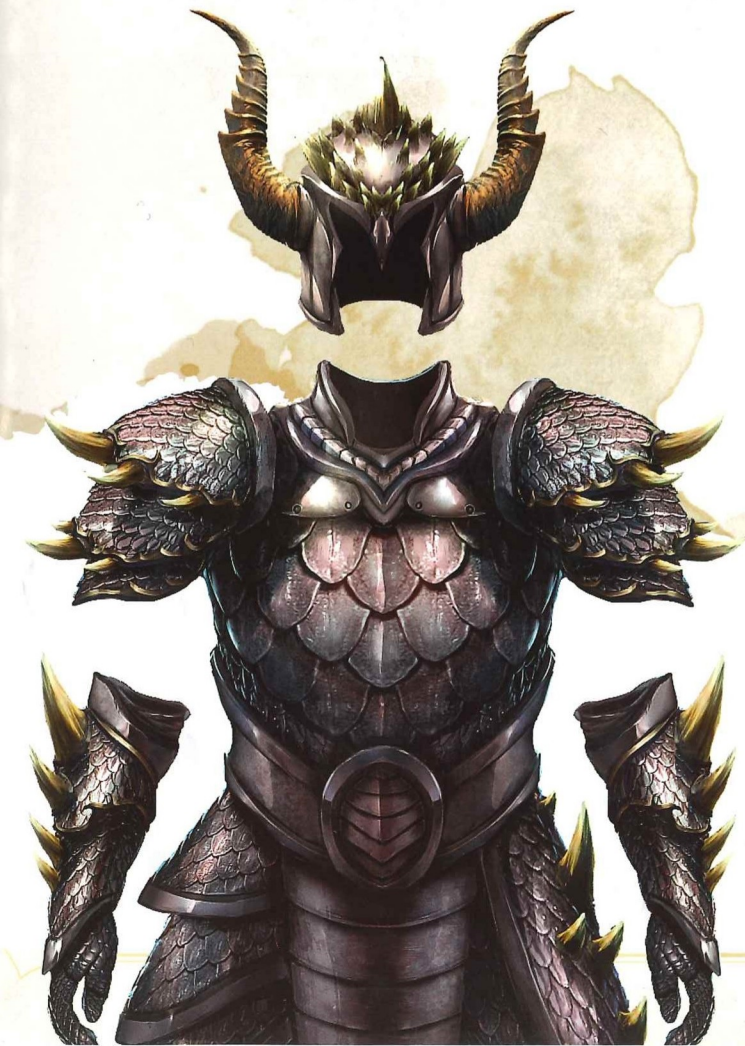
Tryllestaven får tilbake 1t6 + 1 ladninger hver dag ved soloppgang. Hvis du bruker den siste ladningen i staven, kast en t20. Hvis du får 1, blir staven til aske og er ødelagt.

Usynlighetsdrikk

Når du drikker denne trylledrikken, blir du, sammen med klær, rustning, våpen, og annet du har på deg, usynlig i 1 time. Dette tar slutt hvis du angriper eller kaster en formel.

Vitalitetsdrikk

Når du drikker denne trylledrikken, blir du kurert for all utmattelse, sykdom og gift som påvirker deg, og du får maksimalt utbytte av alle HP-terninger du bruker for å få tilbake HP i løpet av de neste 24 timene.



Tillegg B: Monstre

Denne delen har monsterblokker og korte beskrivelser av skapningene som opptrer i *Phandelvers tapte gruve*.

Egenskaper

En skapnings monsterblokk gir den viktigste informasjonen som SL trenger for å styre skapningen.

Størrelse

Hver skapning opptar en gitt mengde plass. Tabellen for størrelser viser hvor mye plass en skapning av en gitt størrelse opptar under kamp. Noen gjenstander bruker de samme størrelseskategoriene.

Størrelseskategorier

Størrelse	Plass
Ørliten	0.75 x 0.75 m
Liten	1.5 x 1.5 m
Medium	1.5 x 1.5 m
Stor	3 x 3 m

Plass

En skapnings plass er det området, i meter, som den i praksis kontrollerer i kamp, og ikke et uttrykk for dens fysiske dimensjoner. En typisk Medium skapning er ikke 1.5 meter bred, men den kontrollerer en plass som er så bred. Hvis en Medium hobgoblin står i en 1.5 meter bred døråpning, kommer andre kun forbi hvis den lar dem gjøre det.

Presse seg inn på mindre plass

En skapning kan presse seg gjennom en plass som er stor nok for en skapning en størrelse mindre enn den selv. Når den gjør det, må den bruke 1 meter ekstra bevegelse per meter den beveger seg der, og skapningen har ulempe i angrepskast og redningskast for Smidighet. Dessuten har angrepskast mot den fordel.

Type

En skapnings type viser til dens grunnleggende kategori. De følgende typene monstre finnes i dette eventyret.

Avsig. Geléaktige skapninger som stort sett ikke har noen fast form. De er for det meste underjordiske, og bor i huler og kjellere.

Beist. Ikke-menneskelige skapninger som, i likhet med virkelige dyr, er en vanlig del av verdens økosystem.

Drager. Store, reptilske skapninger med vinger. Eldgamle av opphav og enormt mektige.

Humanoider. Tobeinte folk fra den siviliserte verden og utenfor den, inkludert mennesker og en stor mengde andre raser, som dverger og alver.

Kjemper. Menneskelignende skapninger som tårner over menneskene og deres slekt.

Monstrumer. Skremmende skapninger som noen ganger ligner beist, men som ofte er berørt av magi og nesten aldri vennligsinnede.

Planter. Planteskapninger som, i motsetning til vanlige planter, til en viss grad kan tenke og bevege seg.

Vandøde. Skapninger som en gang var i live, og som er vekket til den fryktelige vandøde tilstanden gjennom nekromantisk magi eller en vanhellig forbannelse.

Vederstyggeligheter. Fullstendig fremmede vesener som ikke har noen plass i naturens verden.

Merker

En skapning kan ha ett eller flere merker lagt til typen dens, i parentes. For eksempel har en ork typen humanoid (ork). Disse merkene i parentes gir et ekstra lag med kategorisering for enkelte monstre, men de har ikke noe å si for hvordan monsteret blir brukt i kamp.

Standpunkt

En skapnings standpunkt gir en idé om holdningen dens. For eksempel er det vanskelig å forhandle med en kaotisk ond skapning, som gjerne angriper alt den ser, mens en nøytral kan være villig til å forhandle. Standpunkt indikerer om en skapning heller mot lov eller kaos, og godt eller ondt, eller om den er nøytral.

Alle standpunkter. Enkelte skapninger, som borgeren, kan ha alle standpunkter. Med andre ord velger du skapningens standpunkt. Avhengig av skapningen, kan det oppgitte standpunktet indikere en tendens mot eller fra lov, kaos, godt eller ondt.

Uten standpunkt. Mange skapninger med lav intelligens har ingen forståelse for lov eller kaos, godt eller ondt. De tar ikke moralske eller etiske valg, men handler etter instinkt. Disse skapningene har ingen spesifikk holdning, og det betyr at de ikke har noe standpunkt.

Rustningsgrad

En skapning som går med rustning eller bærer skjold har en RG som inkluderer rustning, skjold og Smidighet. Ellers er RG basert på Smidighetsjustering, og eventuell naturlig rustning eller overnaturlig resistens.

Typen rustning og skjold er oppgitt i parentes etter RG-verdien.

Helsepoeng

Hvis en skapning når 0 HP, vil den i de fleste tilfeller dø eller bli ødelagt. Se regelboken for mer om HP.

Fart

Fart angir hvor langt en skapning kan bevege seg på turen sin. Se regelboken for mer informasjon om fart.

Alle skapninger har gangfart. De som ikke har noen form for fremdrift langs bakken har en fart på 0 meter. Enkelte har en eller flere ekstra former for bevegelse.

Klatre. En skapning som har klatrefart kan bruke all eller deler av farten sin til å bevege seg langs loddrette overflater. Skapningen må ikke bruke opp mer av farten sin for å klatre enn for å gå.

Fly. En skapning som har flyfart kan bruke bevegelsen sin til å fly. Hvis en flyvende skapning blir slått i liggende stilling, får farten redusert til 0, eller på andre måter blir hindret i å bevege seg, faller den, med mindre den kan sveve eller blir holdt oppe av magi, som formelen fly.

Svømme. En skapning som har svømmefart må ikke bruke ekstra bevegelse for å svømme.

Egenskapsverdier

Hver skapning har seks egenskapsverdier (Styrke, Smidighet, Konstitusjon, Intelligens, Visdom, og Karisma) og tilsvarende justeringer. For informasjon om og regler for egenskapsverdier, se regelboken.

Redningskast

Redningskast er kun oppgitt for skapninger som er spesielt trent i å stå imot spesifikke effekttyper.

Evner

Evner er oppgitt for skapninger som er spesielt trente i en eller flere evner. For eksempel kan en skapning som er veldig oppmerksom og listig ha høyere bonuser i tester av Visdom (Sansning) og Smidighet (Sniking) enn normalt.

Evner i egenskapsblokker for monstre er vist med den totale justeringen, altså monsterets egenskapsjustering pluss treningsbonus. Hvis egenskapsblokken til et monster oppgir "Sniking + 6", kast en t20 og legg til 6 når monsteret gjør en egenskapstest for Sniking.

Trening med rustning, våpen og redskaper

Anta at en skapning er trent i bruken av rustningen, våpnene og redskapene den bruker. Hvis du bytter ut en skapnings rustning og våpen, må du bestemme om skapningen er trent i bruken av den nye utrustningen. Se regelboken for hva som skjer når du bruker gjenstander uten trening.

Sårbarhet, resistens og immunitet

Enkelte skapninger har sårbarhet overfor, eller resistens mot, eller er immune mot enkelte typer skade. I tillegg er enkelte skapninger immune mot visse tilstander og andre effekter. Disse immunitetene er også oppgitt her.

Sanser

Sanser viser til en skapnings verdi av passiv Visdom (Sansning), i tillegg til alle spesielle sanser en skapning måtte ha, som de følgende.

Blindsyn. En skapning med blindsyn kan sanse omgivelsene sine uten å måtte bruke synet, innenfor en gitt radius.

Mørkesyn. En skapning med mørkesyn kan se i mørket innenfor en gitt radius. Skapningen kan se i svakt lys innenfor radiusen som om det var sterkt lys, og i mørke som om det var svakt lys. Skapningen kan ikke se farger i mørke, kun gråtoner.

Sannsyn. En skapning med sannsyn kan se i vanlig og magisk mørke, se usynlige skapninger og gjenstander, automatisk gjennomskue synsbaserte illusjoner og lykkes i redningskast mot dem, og sanse den egentlige formen til en hamskifter eller en skapning som er omskapt ved hjelp av magi. Dessuten kan skapningen se inn i det Eteriske planet.

Språk

Språkene som en skapning kan snakke er oppgitt i alfabetisk rekkefølge. Noen ganger kan en skapning forstå et språk, men ikke snakke det, og dette er oppgitt her.

Utfordring

En passende utstyrt og uthvilt gruppe på fire eventyrere burde være i stand til å overvinne en skapning som har en utfordringsgrad lik levelen deres uten noen dødsfall.

Monstre som er markant svakere enn level 1-karakterer har utfordringsgrader lavere enn 1.

Ekspertisepoeng (XP)

Antallet XP en skapning er verdt er basert på Utfordring. Vanligvis blir XP gitt for å overvinne monsteret.

Trekk

Trekk er spesielle karakteristikker av skapningen som med stor sannsynlighet vil være relevante i kamp.

Handlinger

Når en skapning utfører handlingen sin, kan den velge fra seksjonen "Handling" i egenskapsblokken dens. Regelboken beskriver andre handlinger som alle skapninger kan gjøre.

Angrep i nærkamp og distanseangrep

Den vanligste handlingen en skapning utfører i kamp, er nærkamp- og distanseangrep. Disse kan være angrep med formler eller våpen, og "våpenet" kan være en tilvirket gjenstand eller et naturlig våpen, som en klo.

Treff. Skade eller andre effekter som oppstår som følge av et angrep som treffer et mål er oppgitt her. Som SL kan du velge å bruke gjennomsnittlig skade eller kaste for skade. Derfor er både gjennomsnittlig skade og terninger oppgitt. For eksempel kan et monster gi 4 (1t8) kuttende skade med langsverdet sitt. Den betegnelsen betyr at du kan la monsteret gi 4 skade, eller du kan kaste 1t8 for å avgjøre skaden.

Responser

Hvis en skapning kan gjøre noe utenom det vanlige med responsen sin, er den informasjonen oppgitt her. De fleste skapninger har ikke spesielle responser, og da er ikke denne delen med. Responser er forklart i regelboken.

Begrenset bruk

Enkelte spesielle egenskaper (enten de er trekk, handlinger eller responser) kan brukes et begrenset antall ganger.

X/dag. "X/dag" betyr at en spesiell egenskap kan bli brukt et gitt antall ganger, og at monsteret må fullføre en lang hvil for å tilbakestille antallet. For eksempel betyr "1/ dag" at en spesiell egenskap kan bli brukt en gang, og at monsteret må fullføre en lang hvil for å bruke den igjen.

Oppladning X–Y. Dette betyr at et monster kan bruke en spesiell egenskap en gang, og at egenskapen så har en tilfeldig sjanse for å bli ladet opp igjen hver runde. Ved starten av hver av monsterets turer, kast en t6. Hvis kastet er et av tallene i oppladningsangivelsen, får monsteret tilbake den spesielle egenskapen. Egenskapen blir også tilbakestilt hvis monsteret fullfører en lang eller kort hvil.

For eksempel betyr "Oppladning 6" at et monster kan bruke den spesielle egenskapen en gang. Så, ved begynnelsen av monsterets tur, får det tilbake bruken av den egenskapen hvis den kaster 6 på en t6.

Monsterbeskrivelser

Monstrene i dette eventyret blir presentert her i alfabetisk rekkefølge.

Borger

Medium humanoid (alle raser), hvilket som helst standpunkt

Rustningsgrad 10
HP 4 (1t8)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sanser passiv sansning 10
Språk ett språk (oftest Vanlig)
Utfordring 0 (10 XP)

Handlinger

Klubbe. *Nærkampvåpenangrep:* +2 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 2 (1t4) stump skade.

Borgere inkluderer bønder og tjenere, slaver og leilendinger, pilgrimer, handelsfolk, håndverkere og eremitter.

Dobbeltgjenger

Diger edderkopp

Stort beist, uten standpunkt

Rustningsgrad 14 (naturlig rustning)
HP 26 (4t10 + 4)
Fart 10 m, klatre 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Evner Sniking +7
Sanser blindsikt 3 m, mørkesyn 20 m, passiv sansning 10
Språk —
Utfordring 1 (200 XP)

Edderkoppklatring. Edderkoppen kan forsere vanskelige overflater, inkludert opp-ned i tak, uten å måtte gjøre en egenskapstest.

Vevsans. Mens den er i kontakt med vevet sitt, vet edderkoppen nøyaktig hvor andre skapninger i kontakt med vevet er.

Vevgjenger. Edderkoppen ignorerer bevegelseshindringer forårsaket av alle typer vev.

Handlinger

Bitt. *Nærkampvåpenangrep:* +5 til treff, rekkevidde 1.5 m, en skapning. *Treff:* 7 (1t8 + 3) stikkende skade, og målet må gjøre et redningskast for Konstitusjon mot VG 11 og ta 9 (2t8) giftskade hvis det feiler, eller halvparten hvis det lykkes. Hvis giften tar målet ned til 0 HP, er målet stabilt, men forgiftet i 1 time, og paralysert så lenge giften varer.

Vev (Oppladning 5–6). *Avstandsvåpenangrep:* +5 til treff, rekkevidde 10 m/20 m, en skapning. *Treff:* Målet er holdt fast av vevet. Som en handling kan målet gjøre en test av Styrke mot VG 12, og bryter gjennom vevet hvis det lykkes. Vevet kan også bli angrepet og ødelagt (RG 10; HP 5; sårbar overfor ildskade; immun mot stump skade, gift og mental skade).

En diger edderkopps rede finner man vanligvis under jorden, ofte fullt av hjelpeløse ofre innhyllet i spindelvev.

Dobbeltgjenger

Medium monstrum (hamskifter), nøytral

Rustningsgrad 14
HP 52 (8t8 + 16)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Evner Bedrag +6, Innsikt +3
Immun mot tilstander besnæret
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 11
Språk Vanlig
Utfordring 3 (700 XP)

Hamskifter. Dobbeltgjengeren kan bruke handlingen sin til å skape seg om til en Liten eller Medium humanoid den har sett, eller ta tilbake den naturlige formen sin. Utstyret den har blir ikke forvandlet. Hvis den blir drept, tar den sin opprinnelige form.

Overfall. Dobbeltgjengeren har fortrinn i angrepskast mot skapninger som den har overrumplet.

Overraskelsesangrep. Hvis dobbeltgjengeren overrumpler en skapning og treffer den med et angrep den første runden av kampen, tar målet 10 (3t6) ekstra skade fra angrepet.

Handlinger

Multiangrep. Dobbeltgjengeren gjør to nærkampangrep.

Hamre. *Nærkampvåpenangrep:* +6 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 7 (1t6 + 4) stump skade.

Les tanker. Dobbeltgjengeren leser på magisk vis de overfladiske tankene til en skapning innenfor 20 meter fra den. Effekten trenger gjennom hindre, men 1 meter tre eller jord, 60 cm stein, 5 cm jern, eller et tynt lag med bly blokkerer dem. Så lenge målet er innenfor rekkevidde, kan dobbeltgjengeren fortsette å lese tankene dets så lenge dobbeltgjengerens konsentrasjon ikke blir brutt. Mens den leser målets tanker, får dobbeltgjengeren fortrinn i følgende tester mot målet: Visdom (Innsikt), Karisma (Bedrag, Trussel og Overtalelse).

Dobbeltgjengere tar over utseendet til andre humanoider for å forvirre forfølgere eller lokke et offer til sin undergang med lureri og forkledning.

Flameskalle

Ørliten vandød, nøytral ond

Rustningsgrad 13
HP 40 (9t4 + 18)
Fart 0 m, fly 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Evner Arkana +5, Sansning +2
Skaderesistens lyn, nekrotisk, stikkende
Skadeimmunitet kulde, ild, gift
Immun mot tilstander besnæret, skremt, paralysert, forgiftet
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 12
Språk Vanlig
Utfordring 4 (1,100 XP)

Illuminasjon. Flammeskallen avgir enten svakt lys i en radius på 4.5 m, eller sterkt lys i en radius på 4.5 m og svakt lys i 4.5 m til. Den kan bruke en handling på å veksle mellom de to.

Magisk resistens. Flammeskallen har fortrinn i redningskast mot formler og andre magiske effekter.

Fornyelse. Hvis flammeskallen blir ødelagt, får den tilbake alle HP-ene sine etter 1 time, med mindre hellig vann blir helt over restene av den eller formlene *oppløs magi* eller *fjern forbannelse* blir kastet over dem.

Formelkasting. Flammeskallen er en level 5 formelkaster som bruker Intelligens som formelegenskap (formelredningskast VG 13, +5 til treff med formelangrep). Den trenger kun verbale komponenter for å kaste formlene sine. Flammeskallen kan de følgende magikerformlene:

- Magiske triks (uten begrensning): *magisk hånd*
- Level 1 (3 plasser): *magisk missil, skjold*
- Level 2 (2 plasser): *uklar, flammekule*
- Level 3 (1 plass): *ildkule*

Handlinger

Multiangrep. Flammeskallen gjør to angrep med Flammestrålen sin.

Flammestråle. *Formelangrep fra avstand:* +5 til treff, rekkevidde 10 m, ett mål. *Treff:* 10 (3t6) ildskade.

Formelkastere skaper flammeskaller fra levningene av døde magikere. Når ritualet er utført, slår grønne flammer ut av skallen og fullfører den fryktelige forvandlingen.

Ghoul

Medium vandød, kaotisk ond

Rustningsgrad 12
HP 22 (5t8)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Skadeimmunitet gift
Immun mot tilstander besnæret, forgiftet
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 10
Språk Vanlig
Utfordring 1 (200 XP)

Handlinger

Bitt. *Nærkampvåpenangrep:* +2 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 9 (2t6 + 2) stikkende skade.

Klør. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 7 (2t4 + 2) kuttende skade. Hvis målet er en skapning som ikke er en alv eller vandød, må det lykkes i et redningskast for Konstitusjon mot VG 10 eller bli paralysert i 1 minutt. Skapningen kan gjenta redningskastet på slutten av hver tur, og effekten tar slutt hvis det lykkes.

Ghouler jakter i flokk om natten, drevet av umettelig sult etter menneskelig kjøtt. I likhet med ormer eller åtselbiller trives de på steder hvor forråtnelse og død henger tykt.

Goblin

Liten humanoid (goblinoid), nøytral ond

Rustningsgrad 15 (lærrustning, skjold)
HP 7 (2t6)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Evner Sniking +6
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 9
Språk Goblinsk, Vanlig
Utfordring 1/4 (50 XP)

Kvikk flukt. Goblinen kan utføre en av handlingene Løsrive eller Gjemme som en bonushandling på hver av turene sine.

Handlinger

Krumsabel. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) kuttende skade.

Kortbue. *Avstandsvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 20 m/100 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade.

Gobliner er ondsinnede, samler seg i overveldende antall, og higer etter makt, som de misbruker.

Grikk

Medium monstrum, nøytral

Rustningsgrad 14 (naturlig rustning)
HP 27 (6t8)
Fart 10 m, klatre 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Skaderesistens stump, stikkende, og kuttende skade fra ikkemagiske våpen
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 12
Språk —
Utfordring 2 (450 XP)

Steinkamuflasje. Grikken har fortrinn i tester av Smidighet (Sniking) når den gjemmer seg i steinete terreng.

Handlinger

Multiangrep. Grikken gjør ett angrep med tentaklene sine. Hvis det angrepet treffer, kan grikken gjøre et nebbangrep mot det samme målet.

Tentakler. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 9 (2t6 + 2) kuttende skade.

Nebb. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade.

Den ormeaktige grikken går i ett med steinene i reiret sitt. Bare når et bytte nærmer seg reiser den seg og brer ut de fire tentaklene slik at det sultne, snappende nebbet kommer til syne.

Hobgoblin

Medium humanoid (goblinoid), lovlig ond

Rustningsgrad 18 (ringdrakt, skjold)
HP 11 (2t8 + 2)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 10
Språk Goblinsk, Vanlig
Utfordring 1/2 (100 XP)

Krigsfordel. En gang per tur kan hobgoblinen gi 7 (2t6) ekstra skade til en skapning som den treffer med et våpenangrep hvis den skapningen er innenfor 1.5 m fra en av hobgoblinenes allierte som ikke er slått ut.

Handlinger

Langsverd. *Nærkampvåpenangrep:* +3 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t8 + 1) kuttende skade.

Langbue. *Avstandsvåpenangrep:* +3 til treff, range 45 m/180 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t8 + 1) stikkende skade.

Hobgobliner er slu, disiplinerte krigere som higer etter erobringer. De følger et strengt militært hierarki, og man finner dem ofte i selskap med gobliner og trollbjørner.

Kultist

Medium humanoid (alle raser), alle ikke-gode standpunkter

Rustningsgrad 12 (lærrustning)
HP 9 (2t8)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Evner Bedrag +2, Religion +2
Sanser passiv sansning 10
Språk ett språk (oftest Vanlig)
Utfordring 1/8 (25 XP)

Hengivelse. Kultisten har fortrinn i redningskast mot å bli besnæret eller skremt.

Handlinger

Krumsabel. *Nærkampvåpenangrep:* +3 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 4 (1t6 + 1) kuttende skade.

Kultister binder seg til mørke krefter. De skjuler aktivitetene sine for å unngå å bli utstøtt, fengslet eller henrettet for det de tror på.

Kvistplage

Liten plante, nøytral ond

Rustningsgrad 13 (naturlig rustning)
HP 4 (1t6 + 1)
Fart 6 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
6 (–2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Evner Sniking +3
Skadesårbarhet ild
Immun mot tilstander blind, døv
Sanser blindsikt 20 m (blind utenfor denne radiusen), passiv sansning 9
Språk forstår Vanlig, men snakker ikke
Utfordring 1/8 (25 XP)

Falskt utseende. Så lenge plagen er urørlig, ser den nøyaktig ut som en død busk.

Handlinger

Klør. *Nærkampvåpenangrep:* +3 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 3 (1t4 + 1) stikkende skade.

Denne kvikke skapningen ligner på en liten, vandrende plante uten blader. Kvistplager gjemmer seg ved å slå rot blant vanlige planter.

Magiker, ond

Medium humanoid (menneske), lovlig ond

Rustningsgrad 12
HP 22 (5t8)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Redningskast Int +5, Vis +3
Evner Arkana +5, Historie +5
Sanser passiv sansning 11
Språk Alvisk, Drakonisk, Dvergisk, Vanlig
Utfordring 1 (200 XP)

Formelkasting. Magikeren er en level 4 formelkaster som bruker Intelligens som formelegenskap (formelredningskast VG 13; +5 til treff med formelangrep). Magikeren kan følgende magikerformler:

- Magiske triks (uten begrensning): *lys, magisk hånd, sjokkstøt*
- Level 1 (4 plasser): *besnær person, magisk missil*
- Level 2 (3 plasser): *hold person, tåkesteg*

Handlinger

Kampstav. *Nærkampvåpenangrep:* +1 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 3 (1t8 – 1) stump skade.

Onde magikere higer etter makt, og bor på isolerte steder hvor de kan utføre fryktelige magiske eksperimenter uten innblanding fra andre.

Mormesk, gjenferd

Medium vandød, nøytral ond

Rustningsgrad 13
HP 45 (6t8 + 18)
Fart 0 m, fly 20 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Skaderesistens syre, kulde, ild, lyn, torden; stump, stikkende og kuttende fra ikke-magiske våpen som ikke er forsølvet
Skadeimmunitet nekrotisk, gift
Immun mot tilstander besnæret, grepet, paralysert, forsteinet, forgiftet, liggende, holdt
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 12
Språk Infernalsk, Vanlig
Utfordring 3 (700 XP)

Ulegemlig bevegelse. Gjenferdet kan bevege seg gjennom en gjenstand eller en skapning, men kan ikke stoppe der.

Sensitiv mot sollys. Mens det er i sollys, har gjenferdet ulempe i angrepskast og tester av Visdom (Sansning) som krever syn.

Handlinger

Livsdrag. *Nærkampvåpenangrep:* +5 til treff, rekkevidde 1.5 m, en skapning. *Treff:* 16 (3t8 + 3) nekrotisk skade, og målet må lykkes i et redningskast for Konstitusjon mot VG 13 eller få redusert sine maksimale HP med en mengde som er lik skaden den tok. Hvis dette angrepet reduserer målets maksimale HP til 0, dør målet. Denne reduksjonen av målets maksimale HP varer frem til målet fullfører en lang hvil.

Et gjenferd er de ulegemlige restene etter et særlig hatefullt vesen. De fleste gjenferd kan forvandle alle de dreper til spektrale vandøde tjenere. Mormesk velger å la være, og vil heller la de døde forbli døde.

Nezznar, Den svarte edderkoppen

Medium humanoid (alv), nøytral ond

Rustningsgrad 11 (14 med *magisk rustning*)
HP 27 (6t8)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
9 (–1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Redningskast Int +5, Vis +4
Evner Arkana +5, Sansning +4, Sniking +3
Sanser mørkesyn 35 m, passiv sansning 14
Språk Alvisk, Undervanlig
Utfordring 2 (450 XP)

Spesiell utrustning. Nezznar har en *edderkoppstav.*

Feslektskap. Nezznar har fortrinn i redningskast mot å bli besnæret, og magi kan ikke få ham til å sovne.

Sensitiv mot sollys. Nezznar har ulempe i angrepskast hvis han eller målet hans er i sollys.

Iboende formelkasting. Nezznar har en iboende evne til å kaste de følgende formlene uten noen materielle komponenter:

- Uten begrensning: *dansende lys*
- 1/dag hver: *mørke, febrann* (redningskast VG 12)

Formelkasting. Nezznar er en level 4 formelkaster som bruker Intelligens som formelegenskap (formelredningskast VG 13; +5 til treff med formelangrep). Nezznar har forberedt de følgende magikerformlene:

- Magiske triks (uten begrensning): *magisk hånd, froststråle, sjokkstøt*
- Level 1 (4 plasser): *magisk rustning, magisk missil, skjold*
- Level 2 (3 plasser): *usynlighet, magisk forslag*

Handlinger

Edderkoppstav. *Nærkampvåpenangrep:* +1 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 2 (1t6 – 1) stump skade pluss 3 (1t6) giftskade.

Drow (mørke alver) er en slu, intrigemakende underjordisk rase som tilber Lolth, edderkoppenes demondronning. Drowsamfunn er strengt matriarkalske. Mannlige drower har tjenerroller, og mens de fleste trener for å bli krigere, blir noen, som Nezznar, dyktige magikere.

Nothic

Medium vederstyggelighet, nøytral ond

Rustningsgrad 15 (naturlig rustning)
HP 45 (6t8 + 18)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Evner Arkana +3, Innsikt +4, Sansning +2, Sniking +5
Sanser sannsyn 35 m, passiv sansning 12
Språk Undervanlig
Utfordring 2 (450 XP)

Skarpt syn. Nothicen har fortrinn i tester av Visdom (Sansning) som har med syn å gjøre.

Handlinger

Multiangrep. Nothicen gjør to angrep med klørne sine.

Kløer. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 6 (1t6 + 3) kuttende skade.

Råteblikk. Nothicen velger en skapning innenfor 10 meter som den kan se. Målet må lykkes i et redningskast for Konstitusjon mot VG 12 eller ta 10 (3t6) nekrotisk skade.

Sær Innsikt. Nothicen velger en skapning den kan se innenfor 10 meter. Målet må sammenligne en test av Karisma (Bedrag) med nothicens test av Visdom (Innsikt). Hvis nothicen vinner, får den vite et faktum eller hemmelighet om skapningen. Målet vinner automatisk hvis det har immunitet mot å bli besnæret.

Nothicer var en gang magikere som våget å avdekke magiske hemmeligheter som de ikke kunne fatte. De har underlig kosmisk innsikt som lar dem trekke kunnskap ut av andre skapninger, men nothicer er ikke lenger magikerne de en gang var, og husker ikke de tidligere livene sine.

Ogur

Stor kjempe, kaotisk ond

Rustningsgrad 11 (skinnrustning)
HP 59 (7t10 + 21)
Fart 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 8
Språk Kjempespråk, Vanlig
Utfordring 2 (450 XP)

Handlinger

Storklubbe. *Nærkampvåpenangrep:* +6 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 13 (2t8 + 4) stump skade.

Ogur

Kastespyd. *Angrep i nærkamp eller fra avstand:* +6 til treff, rekkevidde 1.5 m eller rekkevidde 10 m/35 m, ett mål. *Treff:* 11 (2t6 + 4) stikkende skade.

Ogurer er late, sure, tre meter høye kjemper som lever av å plyndre og samle.

Okergelé

Stort avsig, uten standpunkt

Rustningsgrad 8
HP 45 (6t10 + 12)
Fart 3 m, klatre 3 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Skaderesistens syre
Skadeimmunitet lyn, kuttende
Immun mot tilstander blindet, besnæret, døv, skremt, liggende
Sanser blindsikt 20 m (blind utenfor dette), passiv sansning 8
Språk —
Utfordring 2 (450 XP)

Formløs. Geleen kan bevege seg gjennom steder så trange som 2.5 cm uten å presse seg.

Edderkoppklatring. Geleen kan klatre over krevende overflater, inkludert opp-ned langs tak, uten å måtte gjøre en egenskapstest.

Handlinger

Pseudopodie. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 9 (2t6 + 2) stump skade pluss 3 (1t6) syreskade.

Responser

Deling. Når en gelé som er Medium eller større blir utsatt for lyn eller kuttende skade, splitter den seg i to nye geleer hvis den har minst 10 HP. Hver nye gelé har HP lik halvparten av den opprinnelige geleens, rundet ned. Nye geleer er en størrelse mindre enn den opprinnelige.

Okergeleer forfølger og fortærer organiske skapninger, og de har gode nok instinkter til å unngå store grupper.

Ork

Medium humanoid (ork), kaotisk ond

Rustningsgrad 13 (skinnrustning)
HP 15 (2t8 + 6)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Evner Trussel +2
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 10
Språk Orkisk, Vanlig
Utfordring 1/2 (100 XP)

Aggressiv. Som en bonushandling kan orken flytte seg opp til sin maksimale fart mot en fiendtlig skapning som den kan se.

Handlinger

Storøks. *Nærkampvåpenangrep:* +5 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 9 (1t12 + 3) kuttende skade.

Kastespyd. *Angrep i nærkamp eller fra avstand:* +5 til treff, rekkevidde 1.5 m eller rekkevidde 10 m/35 m, ett mål. *Treff:* 6 (1t6 + 3) stikkende skade.

Orker er kjent for barbariet sitt. De har fremoverbøyde skikkelser, lave panner, og griseaktige ansikter med store hjørnetenner nede som ser ut som villsvinstøttenner.

Rødmerkebølle

Medium humanoid (menneske), nøytral ond

Rustningsgrad 14 (naglet lærrustning)
HP 16 (3t8 + 3)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	9 (–1)	11 (+0)

Evner Trussel +2
Sanser passiv sansning 9
Språk Vanlig
Utfordring 1/2 (100 XP)

Handlinger

Multiangrep. Bøllen gjør to nærkampangrep.

Kortsverd. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade.

Rødmerkebøllene er småkriminelle og nådeløse håndhevere som gjerne bruker vold og trusler. De arbeider for penger, og har ingen skrupler.

Sildar Hallvinter

Medium humanoid (menneske), nøytral god

Rustningsgrad 16 (ringdrakt)
HP 27 (5t8 + 5)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Redningskast Sty +3, Vit +3
Evner Sansning +2
Sanser passiv sansning 12
Språk Vanlig
Utfordring 1 (200 XP)

Handlinger

Multiangrep. Sildar gjør to nærkampangrep.

Langsverd. *Nærkampvåpenangrep:* +3 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t8 + 1) kuttende skade.

Tung armbrøst. *Avstandsvåpenangrep:* +2 til treff, rekkevidde 30 m/120 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t10) stikkende skade.

Responser

Parering. Når en angriper treffer Sildar med et nærkampangrep og Sildar kan se angriperen, kan han kaste 1t6 og legge resultatet til RG mot det utløsende angrepet, så lenge han bruker et nærkampvåpen.

Sildar Hallvinter er en tidligere soldat og leiesoldat som stammer fra byen Neverwinter. Han er et lojalt medlem av Herrens Allianse, en politisk organisasjon som knytter sammen de uavhengige byene og landsbyene i Norden.

Skjelett

Medium vandød, lovlig ond

Rustningsgrad 13 (rustningsrester)
HP 13 (2t8 + 4)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Skadesårbarhet stump
Skadeimmunitet gift
Immun mot tilstander forgiftet
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 9
Språk forstår språk det kunne mens det levde, men snakker ikke
Utfordring 1/4 (50 XP)

Handlinger

Kortsverd. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade.

Kortbue. *Avstandsvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 20 m/100 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade.

Skjeletter er samlinger av bein som settes i bevegelse av mørk magi, og som følger ordrene til dem som skapte dem. De kan også oppstå av seg selv rundt steder som er mettet med dødsmagi.

Stirg

Ørlite beist, uten standpunkt

Rustningsgrad 14 (naturlig rustning)
HP 2 (1t4)
Fart 3 m, fly 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 9
Språk —
Utfordring 1/8 (25 XP)

Handlinger

Trekk blod. *Nærkampvåpenangrep:* +5 til treff, rekkevidde 1.5 m, en skapning. *Treff:* 5 (1t4 + 3) stikkende skade, og stirgen fester seg til målet. Mens den sitter fast, angriper ikke stirgen. I stedet mister målet 5 (1t4) HP på begynnelsen av hver av stirgens turer på grunn av blodtap.

Stirgen kan slippe taket ved å bruke 1.5 m av farten sin.Den gjør det etter å ha trukket 10 HP med blod fra målet eller når målet dør. En skapning, inkludert målet, kan bruke handlingen sin til å løsne stirgen.

En stirg er en bevinget plageånd som drikker blod fra levende skapninger og trekker næring gjennom snabelen sin, som den bruker til å stikke hull på offeret mens den holder seg fast med krumme klør.

Tilskuer

Medium vederstyggelighet, lovlig nøytral

Rustningsgrad 14 (naturlig rustning)
HP 39 (6t8 + 12)
Fart 0 m, fly 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Evner Sansning +6
Immun mot tilstander liggende
Sanser mørkesyn 35 m, passiv sansning 16
Språk Dyp Tale, Undervanlig
Utfordring 3 (700 XP)

Sveve. Tilskueren svever så lenge den er i live.

Telepati. Tilskueren kan kommunisere telepatisk med alle skapninger som kan forstå språk og er innenfor 40 meter fra den.

Handlinger

Bitt. *Nærkampvåpenangrep:* +1 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 2 (1t6 – 1) stikkende skade.

Øyestråle. Tilskueren bruker to av de følgende øyestrålene. Den kan kun bruke hver av strålene en gang per tur. Målet for hver stråle er en skapning som tilskueren kan se innenfor 25 meter fra den.

1. *Forvirrende stråle.* Målet må lykkes i et redningskast for Visdom mot VG 13 eller bli ute av strand til å utføre responser frem til slutten på dens neste tur. På turen sin kan ikke målet flytte seg, og den bruker handlingen sin til å gjøre et angrep i nærkamp eller fra avstand mot en tilfeldig valgt skapning innenfor rekkevidde. Hvis målet ikke kan angripe, gjør det ingenting på turen sin.
2. *Paralyserende stråle.* Målet må lykkes i en test av Konstitusjon mot VG 13 eller bli paralysert i 1 minutt. Målet kan gjenta redningskastet på slutten av hver av turene sine, og hvis det lykkes, ender effekten tidlig.
3. *Skremmende stråle.* Målet må lykkes i et redningskast for Visdom mot VG 13 eller bli skremt i 1 minutt. Målet kan gjenta redningskastet på hver av turene sine, med ulempe hvis tilskueren er synlig for målet, og hvis det lykkes, ender effekten tidlig.
4. *Sårende stråle.* Målet må gjøre et redningskast for Konstitusjon mot VG 13. Målet tar 16 (3t10) nekrotisk skade hvis kastet feiler, eller halvparten av skaden hvis det lykkes.

Skap mat og vann. Tilskueren skaper nok mat og vann til å holde seg i live i 24 timer.

Responser

Formelrefleksjon. Hvis tilskueren lykkes i et redningskast mot en formel, eller en formel bommer på den, kan tilskueren velge en annen skapning innenfor 10 meter som den kan se. Formelen påvirker den skapningen i stedet for tilskueren.

En tilskuer er et kuleformet monster som kan bli satt til å vokte skatter i en periode opp til 101 år. Hvis skattene blir stjålet eller ødelagt før tilskuerens tjenesteperiode er over, vender skapningen tilbake til hjemdimensjonen sin. Ellers forlater den aldri posten sin.

ROLLBJØRN

Trollbjørn

Medium humanoid (goblinoid), kaotisk ond

Rustningsgrad 16 (skinnrustning, skjold)
HP 27 (5t8 + 5)
Fart 10 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Evner Sniking +6, Overlevelse +2
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 10
Språk Goblinsk, Vanlig
Utfordring 1 (200 XP)

Brutal. Når trollbjørnen angriper med et nærkampvåpen, gir angrepet en ekstra av våpenets skadeterninger i skade til målet (inkludert nedenfor).

Overraskelsesangrep. Hvis trollbjørnen overrumpler en skapning og treffer den med et angrep den første runden i kamp, tar målet 7 (2t6) ekstra skade fra angrepet.

Handlinger

Morgenstjerne. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 11 (2t8 + 2) stikkende skade.

Kastespyd. *Angrep i nærkamp eller fra avstand:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m eller rekkevidde 10 m/35 m, ett mål. *Treff:* 5 (1t6 + 2) stikkende skade, eller 9 (2t6 + 2) stikkende skade i nærkamp.

Trollbjørner er brutale og ustyrlige humanoider som lever for å bølle med de svake og som misliker å følge ordre. Til

tross for de store kroppene sine, beveger trollbjørner seg overraskende stille, og liker å ligge i bakhold.

Uglebjørn

Stort monstrum, uten standpunkt

Rustningsgrad 13 (naturlig rustning)
HP 59 (7t10 + 21)
Fart 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Evner Sansning +3
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 13
Språk —
Utfordring 3 (700 XP)

Skarpt syn og skarp luktesans. Uglebjørnen har fortrinn i tester av Visdom (Sansning) som har med syn eller lukt å gjøre.

Handlinger

Multiangrep. Uglebjørnen gjør to angrep, ett med nebbet og ett med klørne.

Nebb. *Nærkampvåpenangrep:* +7 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 10 (1t10 + 5) stikkende skade.

Kløer. *Nærkampvåpenangrep:* +7 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 14 (2t8 + 5) kuttende skade.

Uglebjørnen har rykte på seg for å være brutal, sta og bent frem kortluntet, og det gjør den til et av de mest fryktede rovdyrene i villmarken. Det er lite, om noe, en sulten uglebjørn er redd for.

Ulv

Medium beist, uten standpunkt

Rustningsgrad 13 (naturlig rustning)
HP 11 (2t8 + 2)
Fart 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Evner Sansning +3, Sniking +4
Sanser passiv sansning 13
Språk —
Utfordring 1/4 (50 XP)

Skarp hørsel og luktesans. Ulven har fortrinn i tester av Visdom (Sansning) som har med hørsel eller lukt å gjøre.

Flokktaktikk. Ulven har fortrinn i et angrepskast mot en skapning hvis minst en av ulvens allierte er innenfor 1.5 meter fra skapningen og den allierte ikke er slått ut.

Handlinger

Bitt. *Nærkampvåpenangrep:* +4 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 7 (2t4 + 2) stikkende skade. Hvis målet er en skapning, må den lykkes i et redningskast for Styrke mot VG 11 eller gå i liggende stilling.

Ulver finnes i verdens subarktiske og tempererte områder, hvor de jager i flokk gjennom åser og skoger.

Ung grønn drage

Stor drage, lovlig ond

Rustningsgrad 18 (naturlig rustning)
HP 136 (16t10 + 48)
Fart 12 m, fly 20 m, svømme 12 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Redningskast Smi +4, Vit +6, Vis +4, Kar +5
Evner Bedrag +5, Sansning +7, Sniking +4
Skadeimmunitet gift
Immun mot tilstander forgiftet
Sanser blindsikt 10 m, mørkesyn 35 m, passiv sansning 17
Språk Drakonisk, Vanlig
Utfordring 8 (3,900 XP)

Amfibie. Dragen kan puste i luft og vann.

Handlinger

Multiangrep. Dragen gjør tre angrep: Ett med bittet sitt, og to med klørne.

Bitt. *Nærkampvåpenangrep:* +7 til treff, rekkevidde 10 m, ett mål. *Treff:* 15 (2t10 + 4) stikkende skade pluss 7 (2t6) giftskade.

Klo. *Nærkampvåpenangrep:* +7 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 11 (2t6 + 4) kuttende skade.

Giftpust (Oppladning 5–6). Dragen puster giftig gass i en 9 meter kjegle. Alle skapninger i kjeglen må gjør et redningskast for Konstitusjon mot VG 14, og ta 42 (12t6) skade hvis kastet feiler, eller halvparten så mye skade hvis det lykkes.

Grønne drager er gjennomført onde, og finner glede i å undergrave og korrumpere de som er godhjertet. De foretrekker å leve i eldgamle skoger.

Zombie

Medium vandød, nøytral ond

Rustningsgrad 8
HP 22 (3t8 + 9)
Fart 6 m

STY	SMI	KON	INT	VIS	KAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Redningskast Vis +0
Skadeimmunitet gift
Immun mot tilstander forgiftet
Sanser mørkesyn 20 m, passiv sansning 8
Språk forstår språket den snakket da den levde, men snakker ikke
Utfordring 1/4 (50 XP)

Vandød kraft. Hvis skade bringer zombien til 0 HP, kan den gjøre et redningskast for Konstitusjon mot VG som er 5 + skaden den tok, med mindre skaden er strålende eller fra et kritisk treff. Hvis det lykkes, ender zombien med 1 HP i stedet.

Handlinger

Hamre. *Nærkampvåpenangrep:* +3 til treff, rekkevidde 1.5 m, ett mål. *Treff:* 4 (1t6 + 1) stump skade.

Zombier er lik som et slags liv er blåst inn i, og det gjenstår ingen rester av det de en gang var.

Regelregister

Sidetallene i dette registeret viser til regelboken.

Akrobatikk (evne), 6
Angrep (handling), 10
Angrepskast, 11
Angripere og mål som ikke kan ses, 11
Arkana (evne), 6
Bedrag (evne), 7
Belønninger, 15
Besnæret (tilstand), 32
Bevegelse, 10
Bevisstløs (tilstand), 32
Blind (tilstand), 32
Bonushandlinger, 9
Bruk en gjenstand (handling), 11
Bæreevne, 16
Dekning, 12
Distanseangrep, 11
Delvis skjult, 6
Dyrehåndtering (evne), 7
Døv (tilstand), 32
Egenskapsjusteringer, 4
Egenskapstester, 5
Egenskapsverdier, 4
Ekspertisepoeng (XP), 15
Evner, 5
Fingerferdighet (evne), 6
Forgiftet (tilstand), 32
Formelangrep, 23
Formelkasting, se kasting av formler
Formelkomponenter, 22
Formelplasser, 21
Formelredningskast, VG, 23
Formelvarighet, 22
Forstenet (tilstand), 32
Fortrinn, 5
Full dekning, se dekning
Gjemme (handling), 11
Gjemming, 6
Godt skjult, 6
Grepet (tilstand), 32
Halv dekning, se dekning
Halvering av tall, 4
Handlinger i kamp, 10
Helbredelse, 13
Helsepoeng (HP), 12
Historie (evne), 6
Hjelp (handling), 10
Holdt (tilstand), 32
Hopping, 15
HP-terninger (HT), se hvil
Hvil, 15
Idrett (evne), 6
Improviserte våpen, 18
Initiativ, 9
Innsikt (evne), 7
Intelligenstester, 6
Karismatester, 7
Kasting av formler, 21
Kasting av formler i rustning, 21
Klargjør (handling), 11
Klatring, 15
Konflikter, 5
Konsentrasjon, 22
Konstitusjonstester, 6
Kritiske treff, 12
Lamslått (tilstand), 32
Lete (handling), 11
Liggende (tilstand), 32
Liggende stilling, 10
Løsriv (handling), 10
Magiskoler, 23
Marsjrekkefølge, 15
Medisin (evne), 7
Mynter, 16
Natur (evne), 7
Null HP, 13
Nærkampangrep, 12
Oppvisning (evne), 7
Overlevelse (evne), 7
Overrumpling, 9
Overtalelse (evne), 7
Paralysert (tilstand), 32
Passiv sansning, 6
Priser for mat, drikke og losji, 19
Redningskast, 7
Redningskast mot død, 13
Reise seg, 10
Reising, 15
Religion (evne), 7
Resistens, se skaderesistens
Responser, 9
Ridedyr og andre dyr, 19
Ritualer, 21
Runder, 9
Rustning, 16
Rustningstrening, 16
Rustningsgrad (RG), 11
Sansning (evne), 7
Sjanseangrep, 12
Skade, 12
Skaderesistens, 13
Skadesårbarhet, 13
Skadetyper, 13
Skjold, 17
Skjulte gjenstander, 7
Skremt (tilstand), 32
Slå ut en skapning, 13
Smidighetstester, 6
Sniking (evne), 6
Sprang (handling), 10
Stabilisere en skapning, 13
Styrketester, 6
Svømming, 15
Syn, 6
Sårbarhet, se skadesårbarhet
Tilstander, 32
To våpen i kamp, 12
Tre-kvart dekning, se dekning
Treningsbonus, 5
Trussel (evne), 7
Trylletriks, 21
Ulempe, 5
Undersøkelse (evne), 6
Unnvik (handling), 10
Usynlig (tilstand), 32
Utrustning, 16
Utslått (tilstand), 32
Vanskelighetsgrad (VG), 5
Vanskelig terreng, 10
Virkningsområde, 22
Visdomstester, 7
Våpen, 17
Våpentrening, 17
Våpenegenskaper, 17

Spilltestere av eventyret

Aaron Wampler, Alexander Mihalas, Ali Ryder, André Bégin, Andrew Balenko, Angi Lindsay, Bill Benham, Brandyn Whitaker, Chris Conner, Éric Leroux, James deMoss, James Row, Jay H Anderson, Joe Mauer, Josh Dillard, Kevin Grigsby, Krupal Desai, Kyle Turner, Manon Crevier, Manon Leroux, Mark Leftwich, Mark Meredith, Mélanie Côté, Michael Wibberley, Mike Hensley, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Pam Lindsay, Patrick Simpson-Munday, Ricky Jacobsen, Rob Baldus, Ross Bagby, Sam Simpson, Scott Horn, Scott Rogers, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Straley, William Babbit, Yan Lacharité, Zoë Mihalas.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, their respective logos, and the dragon ampersand are trademarks of Wizards of the Coast LLC. ©2019 Wizards.